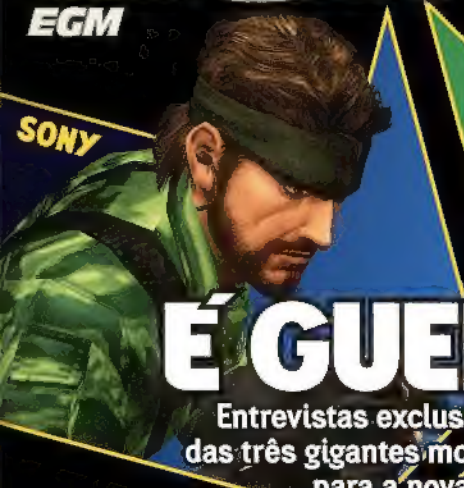
VOTE NO OSCAR DOS GAMES Veja como na página 12

CONRAD EDITORA

A revista #1 para PlayStation 3 • Xbox Next • Nintendo Revolution • e mais...

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM



É GUERRA!

Entrevistas exclusivas: os chefões das três gigantes mostram suas armas para a nova geração

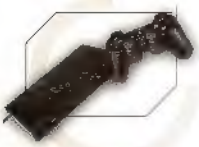
DIVERSÃO NA PALMA DA MÃO
13 páginas de PSP, DS, N-Gage, GBA...

MERCENARIES
Estratégia para "o novo GTA" (PS2/Xbox)

TERRA DE GAMES: PARTE 2
Conheça o Brasil que cria jogos

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

#36
R$ 6,90
www.gameworld.com.br



Playstation 2

apenas

R$ 897,00

a vista

Game Cube

apenas

R$ 650,00

a vista

Xbox

apenas

R$ 950,00

a vista

Gameboy SP

apenas

R$ 399,00

a vista

Playstation One

apenas

R$ 375,00

a vista

Netunia

.com.br

Lançamentos do mês

Resident Evil 4

RPG Maker VX

Hot Fun Darkness

Mortal Kombat Deception

Tekken 5

Gunpoint

Gran Turismo 4

Midnight Club 3 DUB Edition

Top Gear RPM Tuning

Forza Motorsport

Splinter Cell Chaos Theory

Street Fighter Anniversary

Ace Combat Advance

Banjo Pilot

Klonoa 2

Zelda Four Swords

FINANCIAMENTO

Capital

EM ATÉ 15X

VISA

Aceitamos em qualquer lugar do Brasil

confira nosso catalogo eletrônico

by kenj

www.netunia.com.br

Winning Eleven 8

Televendas: Compre já

(11)3825-7600

editorial

Começou!

A guerra dos consoles não é mais simples especulação ou manchete sensacionalista. Nintendo, Microsoft e Sony, as três gigantes da indústria do entretenimento digital (e nossas fontes de informação favoritas), finalmente começaram a liberar o que todo mundo quer saber. O que podemos esperar das novas máquinas? Quando finalmente jogaremos nelas? Quais games farão nossa cabeça nos próximos anos? Bem, nem todas essas perguntas foram respondidas, mas chegou bem perto disso: os chefões das três empresas abriram o bico em entrevistas exclusivas para nossos parceiros da EGM americana. As declarações, bastante reveladoras, resultaram em uma matéria consistente sobre a próxima geração de consoles domésticos – a primeira de diversas outras que iremos publicar durante o ano. PlayStation 3, Xbox Next, Nintendo Revolution (ou seja lá quais forem seus nomes), ainda que distantes, já são realidade. A guerra dos games está decretada.

E a partir de agora, falar sobre a próxima geração virou lei na EGM Brasil. Pode cobrar.

E para colocar mais lenha nessa briga, preparamos um especial sobre os títulos essenciais para os seis videogames portáteis mais famosos do mercado. São 13 páginas com tudo o que vale a pena para PSP, Nintendo DS, N-Gage, GBA e até os quase desconhecidos Zodiac e Gizmondo. E por falar em PSP, esta edição também marca a estreia dos reviews de jogos para o portátil da Sony. As novidades não param e o mês que vem promete ainda mais. Fique conosco.

– Fabio Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY EM PORTUGUÊS

Número 36 - Fevereiro de 2005 www.egmbrasil.com.br www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Bertalia
Editor Executivo Fabio Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte Mario Alf
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Nelson Frank

COLABORADORES
Marcel R. Gelo, Gabriel Morrito, Renato Villegas, Théo Azevedo, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Cassiano Barbosa, Rubens Guilherme, Wanderley Scarpigneo, Claudio Bellelluzzo, Gilsomar Livramento, Rodrigo Sueria, Thiago Parijauri (textos); Viviane Agostinho, Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Leonardi, Andreza S. Francisco (arte); Alex Borges, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Camila Doumide (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Coordenador e Tratamento de Imagens Edvilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Lemos
Coordenadores de Produção André Braga, Leonardo Bergami, Alberto Veiga

WEB
Coordenador de Conteúdo Cesar Braz Júnior
Webmaster Matheus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial José Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Epchtejn
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Kristey Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Cintia Vanessa Sena
Gerente de Vendas Corsa Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Projeto André Faure
Gerente de Marketing/Comunicação Chris Peruch
Gerente de Marketing/Produto Dirceu Barini

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Silvete Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jacoon

EGM Brasil
Edição 36, fevereiro de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1862.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Ana Gonzales, Viviane Garcia e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3348-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Senão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6068 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante (11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo das inúmeras versões de sua revista.

ANER
Impressão: Plural
Distribuição: DINAP
"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."
Nossa comunidade no Orkut está bombando. Vai lá!

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

nossa equipe

Confira quais são os games preferidos de equipe EGM no mês

Próxima edição da EGM Brasil nas bancas no dia 10 de Março

índice

número 36 • fevereiro de 2005

EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

04 Eles trabalham juntos, comem juntos, mas não dormem juntos

EGMAIL

06 Piadas, xingamentos e sugestões: qualquer coisa é bem vinda

START

12 **O OSCAR DOS GAMES**
A eleição dos melhores jogos eletrônicos de 2004. Vote também!

12 **NÃO É BRINCADEIRA**
Pensa que criar games é só diversão? Pense de novo!

14 **UM GAME EM 24 HORAS**
Brasileiros usam a camisa para criar jogos em um dia

18 **BONS TEMPOS ARQUELES!**
Tiluzos de loja ganham visual antigo

18 **SONZEIRA PORTÁTIL**
O Game Boy da outra cara à música eletrônica

22 **CELULAR**
A nova mania das câmeras móveis

24 **EGM PC**
Caipirinha Games: um brinde à diversão

28 **DEPOIS DO JOGO**
Conversamos com os caras de *Vampire Jaz 2*

30 **QUARTERMANN**
Alguém fecha a tampa desse homem!

E MAIS

54 **ESPECIAL: BRASIL TERRA DE GAMES**

76 **ESTRATÉGIA MERCENARIES**

80 **DICAS**

86 **GAME OVER**

33 CAPA:

COMEÇOU A GUERRA

Elas tentaram fugir pela tangente, mas nós corremos atrás das três gigantes dos games e extraímos informações quentíssimas sobre os planos de Nintendo, Sony e Microsoft a respeito de seus consoles de nova geração. E falamos sobre os portáteis também!

54 BRASIL: TERRA DE GAMES
A segunda parte de nossa investigação sobre as produtoras nacionais de games

REVIEWS

59 Sid Meier's Pirates!
60 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
61 Evil Genius
62 Axis & Allies
Tribes: Vengeance
63 NFL Street 2
64 Alien Hominid
Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighborhood
65 Mercenaries
66 The Gateway: Black Monday
68 Ghost Recon 2
69 Star Wars: Knights of The Old Republic II - The Sith Lords
70 Resident Evil 4
72 Gidge Racers
Vampire Chronicle: The Chaos Tower
73 Lumines
Asphalt Urban GT
74 The Legend of Zelda: The Minish Cap
75 Kingdom Hearts: Chains of Memories

egmail

Escreva para a EGM Brasil

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

carta do mês

>ganhou uma camiseta exclusiva da EGM Brasil

FALSAS EXPECTATIVAS

■ *The Third Age* está longe de ser uma unanimidade

Acho que não preciso falar que vocês são a melhor revista de games da atualidade e que não perco uma edição sequer.
Gostaria, infelizmente, de fazer um ato de protesto sobre *Lord Of The Rings: The Third Age*. Na edição 34, na matéria "A Próxima Onda", vocês disseram que essa seria "O Próximo Grande RPG". Nesse momento, fiquei abobado por saber que um RPG da trilogia que eu mais amo neste mundo seria lançado. Então, no dia de lançamento, comprei o jogo como presente de Natal às custas de minha mesada.
Compre sim, pois um jogo que recebe o título de "Próximo Grande RPG" não pode ser ruim.
Porém, me decepcionei. Não era aquilo que esperava. *Final Fantasy X* simplesmente é muito melhor que *Third Age*.
E aí, na edição de final de ano, o "Próximo Grande RPG" recebe um 9.0, um 8.5 e um 7.5. O que vocês têm a dizer sobre o "Próximo Grande RPG" que recebeu notas medíocres?
Não sei se isso vai ser publicado, mas peço que vocês não levantem esperanças antes de provarem tudo que falam.

Gabriel Verrone
São Paulo/SP

Pelo menos tez um agrado antes de dar o tapa na cara! Então, Gabriel: você acha mesmo que o nosso barato é enganar os leitores? Que é isso, meu camarada! Jogamos todos no mesmo time, e como tal, também temos expectativas quanto aos jogos antes de eles serem lançados. Igual a você. A diferença é que temos oportunidade de testar muitos games antes do lançamento, e nessas oportunidades nos são mostrados conceitos e idéias que estarão implantados no produto final. Qualquer texto que é escrito antes de um game ser lançado reflete aquilo que sabemos já existir e também aquilo que esperamos encontrar no título de acordo com o que foi prometido pelos criadores. Mas nem todo promessa é cumprida à risca e, muitas vezes, as expectativas não são atingidas.
Para isso que servem os reviews. Só depois de conhecer o produto final é que podemos emitir uma opinião definitiva sobre um game. No caso de *The Third Age*, um analista achou o jogo ótimo (9.0), outro o considerou bom (7.5) e o terceiro o classificou como regular (6.5). Não vejo nada de "medíocre" aí. Outra coisa que você deve levar em conta é que temos três analistas em cada jogo justamente para que o leitor possa conferir opiniões diferentes sobre o mesmo assunto. Eu, por exemplo, nunca joguei *The Third Age*, então para mim o jogo não cheira nem fede. Já a pessoa que estava ao meu lado enquanto eu respondia a sua carta achou o game sensacional. E agora? E melhor você mesmo decidir o final dessa história enquanto veste a camiseta que ganhou de brinde pela sua carta.

E SE...

Gostaria de dizer que gostei muito da matéria "E se ..." da edição 34. Vocês bem que poderiam fazer uma continuação assim: "E se os consoles fossem lançados oficialmente no Brasil?", e "e se os impostos relacionados aos videogames diminuíssem?". Bom, com certeza essa carta só será publicada "se" vocês concordarem comigo.

Alexandre Lima dos Santos
São Paulo/SP

Lógico que concordamos! E se o Brasil não fosse o país com a maior carga tributária do mundo? Quanta coisa boa não aconteceria, não é mesmo? Infelizmente, não temos uma resposta concreta para essa suposição, apenas conjecturas. Igual àquelas que você tanto gostou na matéria. Mas também não queremos conjechurar sobre isso, pois nos dá vontade de chorar se de pensar nas possibilidades que talvez nunca aconteçam. Só esperamos que o governo ainda dê um jeito nessa situação para que não só os games, mas muitos outros tipos de negócios, decolem de verdade por aqui.

EGMTERAPIA

Em primeiro lugar, sim, eu poderia ter mandado essa mensagem por e-mail, poupando vocês de terem esta letra horrível, mas é uma terapia mandar cartas convencionais de vez em quando.
Escrevo para dizer que não tenho nada contra o Ed da Silva Rodrigues que começou desde os tempos da revista Mad, mas o espaço do correio deveria ser sagrado, entretanto, ele está encolhendo cada vez mais.
Também gostaria de elogiar a excelente matéria "No Topo do Mundo" do Gabriel Morato (edição 33) e queria saber se o livro citado possui edição em português.
Em caso afirmativo, gostaria de saber também o nome da editora.

Gustavo Vilar Pena
Uberaba/MG

Também estamos precisando de um pouco de terapia... acho que a próxima edição será toda manuscrita e não vamos recorrer nenhuma vez ao uso de tecnologia moderna. Gutenberg ficaria orgulhoso!
Já pensamos em aumentar o espaço das cartas, mas no momento não há condições. Quem sabe mais pra frente... mas para ter mais espaço para suas cartinhas, a tira *Cacto e o Sapo* mudou de página. Agora, nossos amigos estão na seção de Dicas.
Ah, o livro que você procura se chama *O Gene Egoísta*, o autor é Richard Dawkins e a editora é a Italiana. Vá atrás, vale a pena.

O SLOT É MAIS EMBAIXO

Aquela matéria de como encontrar o "ponto game" dela (edição 32) dá certo! Minha namorada odiava me ver jogando, principalmente se fosse *Final Fantasy*. Certo dia, pedi para que pelo menos ela me assistisse jogando por alguns minutos. Peguei o *FFVII* como tentativa e... adivinha? Ela me acompanhou até o final do jogo e a partir daí começou a jogar games de plataforma, luta, RPG e, por incrível que pareça, até de futebol! Mas para isso, eu não podia reclamar de nenhuma jogada mal feita, tinha que perder de propósito de vez em quando e não podia exigir que ela pegasse nenhum item que deixou para trás. Agora, ela me espera chegar do ➤

■ Com as dicas da EGM Brasil, não vai ser só em grandes eventos que você vai ver mulheres jogando games

SAPPHIRE Graphics

Cutting Edge Technology

Sapphire é o maior parceiro da ATI. Oferecemos a mais completa linha de placas de vídeo com modelos PCI, AGP e PCI Express.

Value Series
RADEON 9250

Mainstream
RADEON 9550

Price-Performance
RADEON 9600/9600 Series

Next Generation
RADEON X700 Series

Enthusiast
RADEON X800 Series

Compre produtos Sapphire de maneira muito simples. Chame hoje o distribuidor autorizado em seu país.

GRAPHICS BY ATI

AIR

INTCOMEX

SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

serviço para jogar e está até querendo comprar um videogame.
Também gostaria de falar que temos um filho que nasceu no mesmo ano, mês e dia que a filha do Renato Villegas, antigo companheiro de vocês.

Fabio de Souza
Ubatuba/SP

Ouça os conselhos da EGM Brasil e seja feliz! Ficamos contentes que nossa matéria fez seu relacionamento esquentar, Fabio. E vocês já têm até uma filha! Será que ela joga games também? Quanto ao Renato, ele trabalha no G4 Brasil mas continua mandando ver nos nossos reviews. E a Bruninha Villegas está forte, saudável, serelepe e manda um beijo para vocês e seu filho.

ALHO É DIFERENTE DE BUGALHO

Vocês erraram feio em suas matérias sobre portáteis. Como pode a mídia do PSP comportar 14 vezes mais dados que a mídia do DS se a primeira tem 1,8 giga e a segunda, 1 giga?

Renan Ferreira
Bragança Paulista/SP

Não confunda gigabits (Gb) com gigabytes (GB), Renan. A capacidade do cartãozinho do DS é medida em Gb, enquanto a dos UMDs do PSP é em GB. Um GB equivale a oito vezes um Gb, então, se um GB contém 1024 MB (megabytes), o disco do PSP comporta 1843,2 MB, enquanto um Gb é igual a 128 MB. Assim, fica provado numericamente que um cartucho de DS tem 6,94% da capacidade de um UMD, e este comporta 14,4 vezes mais dados que a mídia da Nintendo. Sacou?

O INFERNO DE DANTE

Acompanho vocês desde a primeira edição e gostaria de elogiar o trabalho realizado na edição 34 de fim de ano. Ela esta "quase" perfeita: o material da capa é excelente (sugiro que mantenham), a matéria sobre o PSP e DS ficou fantástica (como todas as outras) e os reviews também ficaram coerentes como sempre.
O "quase" fica por conta de um comentário que me deixou constrangido.
Na página 34, no preview de *Devil May Cry 3*, vocês colocaram o seguinte comentário embaixo da foto: "Capa roxa e cabelo anelado: se Dante não fosse um semi-demônio, iríamos achar que ele é semi-bichinha". Sou homossexual e não tenho vergonha nenhuma disso, mas não tenho cabelo azul nem uso capas roxas. Me senti ofendido, mas admiro muito o trabalho de vocês. Sou colecionador da EGM Brasil, assinante da Nintendo World, e também compro os mangás e livros dos *Cavaleiros* e *Evangelion* e, recentemente, a EGM PC.
Portanto me considero um cliente e admirador dos produtos com a marca Conrad, que pra mim é sinônimo de qualidade.
Peço desculpas por reclamar de um detalhe tão pequeno, mas que na minha opinião poderia ter sido evitado.
Desde já agradeço a atenção e um abraço a todos da redação.

Guilherme Muniz
Osasco/SP

Os demônios de *Devil May Cry 3* querem a cabeça da equipe da EGM Brasil

Nós é que pedimos desculpas pelo constrangimento causado. Mas não fique pensando que somos preconceituosos, homofóbicos ou qualquer coisa parecida. Vivemos em um mundo moderno e a opção sexual de cada um não deve ser motivo de espanto para ninguém. Diferenças existem e cabe a nós sermos flexíveis o bastante para aceitar a individualidade daqueles que nos cercam.
Só que você tem que concordar que algumas peculiaridades sempre foram e sempre serão inspiração para anedotas. Os portugueses, por exemplo. Eles são mesmo tão burros como pregam as milhares de piadas que os brasileiros inventam sobre eles? Lógico que não! Mas a vida seria menos engraçada se não fossem essas piadas. Você vai continuar encontrando piadinhas espalhadas pelas páginas de nossas revistas, afinal somos uma equipe bem humorada e nos divertimos com isso. A maioria dos leitores ri junto conosco, alguns nos acham totalmente sem graça, mas todos devem ter certeza de que não queremos ofender ninguém em nenhuma situação.

Parece um velocímetro, mas é o UMD de *Gran Turismo 4 Mobile*

Lá e cá

Tenho uma queda pelo idioma inglês e gostaria de receber as edições americanas. Is it possible?

Pedro Augusto da Silva
Araçariguama/SP

No, it's not possible. You live in Brasil and the name of our magazine is EGM Brasil. Therefore, you'll have to keep reading everything in Portuguese, unless, of course, you request an international subscription with Ziff Davis. Got it?

É verdade que um PlayStation travado tem mais tempo de vida do que um destravado?

Alan Henrique
Campinas/SP

Logicamente! Isso acontece com qualquer videogame, afinal um console original não passou por uma "cirurgia" e seu canhão não é forçado a ler qualquer mídia vagabunda por aí.

Com tantos jogos bons saindo um atrás do outro, vocês acham que sua lista dos melhores games de todos os tempos teria mudanças?

Henrique Fontes
São Bernardo do Campo/SP

Sem dúvida. Essa lista foi feita na edição 1 da EGM Brasil, há cerca de três anos. Estamos pensando em fazer outra em breve. Quem viver, verá.

PÉ DE LEITOR

"Criticar é normal, **não entender é compreensível**, mas revoltar-se com aqueles que só nos trazem coisas boas todos os meses já é **muita maldade**".

— O permanente Gilberto Aparecido do Prado comenta sobre alguns leitores que destilam seu ódio sem fundamento contra nossas pobres pessoas.

"Depois de começar o namoro em *GTA: San Andreas*, inventei de apertar o botão que beija. Ai, aquele **negão parrudo arrochou o beijo no magrelo. Argh!!!**"

— Natalie Maria Macedo Chaves, dizendo que nunca esquecerá seu segundo beijo em GTA: San Andreas.

"new povo quero sabe c, **alguem q trabalha na egm le isso!!** c alguem le eh soh responde qualquer merda soh p v c vcs saium participativos no site!"

"c tiver **um deles** q lê eh mto... mas **nunca vi nenhum...**"

— Xiugo e LoKoXXX, usuários do fórum do site Gamesworld.com.br, que obviamente não gostam de escrever de maneira correta.

Desta vez você não está sozinho

N-GAGE

O aclamado game de espionagem com exclusivo modo de cooperação para 2 jogadores via rede sem fio (Bluetooth*) você só joga no N-Gage.

Para maiores informações sobre como adquirir seu N-Gage e os jogos acesse já www.n-gage.com/br

*Para utilizar esta função é necessário que o dispositivo com o qual se deseja estabelecer uma conexão seja compatível.

© 2003 Gameloft. todos direitos reservados. Gameloft e o logo Gameloft são marcas registradas da Gameloft S.A. Sob licença da Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Sam Fisher são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou outros países.

O mangwa (quadrinho coreano) Ragnarök traz para o papel a magia vivida no MMORPG que já virou fenômeno no Brasil e já ultrapassou a marca de três milhões de jogadores no mundo. Com um cenário envolvente, baseado na mitologia nórdica, e uma infinidade de referências a Odin, Thor e ao martelo Mjolnir, outro fator decisivo para a magia da obra é o carisma de suas personagens. Conheça o guerreiro Chaos, o mercenário Loki, a sacerdotiza Iris e a bruxa Fenris que, em enredos repletos de mistérios, desvendam os fatos que podem levar até o fim do mundo! Nas bancas pela Conrad Editora, é uma forma divertida de conhecer o universo do game. Os jogadores reconhecerão cada um dos golpes nos quadrinhos, e os leitores se sentirão no espírito do jogo. Então o que está esperando? Embarque já no universo de Rune-Midgard!

LEIA O MANGWA, JOGUE O GAME, E VICE E VERSA!

Nos quadrinhos de Ragnarök você encontrará informações valiosas sobre as personagens, clãs, armas, golpes, e tudo mais que você precisa saber para entrar nessa febre da atualidade. Dicas de jogo, estratégias de ataque, truques e conselhos de mestre. No jogo online você encontrará os heróis e vilões que você já curte nos quadrinhos, e se apaixonará pela interatividade da história e cenários. E ler complementa o jogo! Afinal, você é um Ragnarökmaniaco ou apenas mais um jogador?

VOCÊ SABIA QUE...

Apesar dos efeitos estarem simplificados durante um Período de Guerras, desligue-os. Magias de área, como Nevasca e Chuva de Meteoros, não recebem simplificação e você pode acabar sem ver nenhum dos alvos que você deve atacar.

O FIM DO MUNDO ESTÁ PRÓXIMO
COMECE A SUA COLEÇÃO
ANTES QUE ACABE!
RAGNAROK
JÁ NAS BANCAS
NÚMEROS ATRASADOS LIGUE 11 3346 6082
JOGUE ONLINE: www.ragnarok.com.br
CONRAD EDITORIAL

O OSCAR DOS GAMES

EGM Brasil e Gameworld realizam a maior premiação dos games no Brasil

Foi assim o resultado da votação Melhores de 2004 publicada na edição 34 da EGM Brasil. Eleições são polêmicas por excelência, e aqui não poderia ser diferente. É claro que muitos leitores discordaram das escolhas de nossos analistas, mas também houve quem concordasse 100% com o resultado final.
Foi pensando na sua opinião e também querendo valorizar o ano que passou – o melhor da história, por sinal –, que a Conrad Editora criou o prêmio Gameworld - Melhores de 2004, a primeira grande premiação brasileira dos games. Vinte categorias foram criadas, cada uma com cinco indicados selecionados por jornalistas e críticos da equipe EGM Brasil e do site Gameworld.
Agora, é a hora de você fazer a sua parte. Entre em www.gameworld.com.br e escolha os seus games favoritos do ano que passou. Os vencedores serão revelados e devidamente premiados em um superevento que vai acontecer no dia 16 de março, em local e horário a serem definidos. Mais informações serão reveladas em breve no próprio site. Visite, vote e faça parte da história dos games no Brasil.

CATEGORIAS E CANDIDATOS

Conheça os indicados ao prêmio Gameworld – Melhores de 2004. Para votar, não esqueça: acesse www.gameworld.com.br.

1. MELHOR JOGO DO ANO
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)
- Burnout 3: Takedown (PS2/Xbox)
- Half-Life 2 (PC)

2. MELHOR JOGO DE TIRO
- Doom 3 (PC)
- Halo 2 (Xbox)
- Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)
- Far Cry (PC)

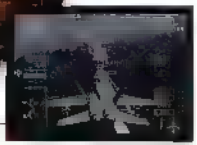
3. MELHOR JOGO DE ESTRATÉGIA
- Rome: Total War (PC)
- LOTR: Battle for Middle-earth (PC)
- Pikmin 2 (GameCube)
- Rise of Nations: Thrones & Patriots (PC)

- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow (Xbox)

4. MELHOR JOGO DE AÇÃO
- Prince of Persia: Warrior Within (PC/PS2/GC/Xbox)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Ratchet & Clank: Up your Arsenal (PS2)

5. MELHOR JOGO MULTIPLAYER
- Mario Power Tennis (Gamecube)
- Halo 2 (Xbox)
- Burnout 3: Takedown (PS2/Xbox)
- Donkey Konga (GameCube)
- Need for Speed Underground 2 (PC/PS2/GC/Xbox)

A EDIÇÃO DE MARÇO DA EGM NORTE-AMERICANA TRARÁ UMA LISTA COM OS MELHORES DE 2004, ESCOLHIDOS PELA REVISTA. HALO 2 (XBOX) É FAVORITO AO MELHOR DO ANO.



6. MELHOR JOGO DE SIMULAÇÃO

- Ace Combat 5: The Unsung War (PS2)
- The Sims 2 (PC)
- Donkey Konga (GameCube)
- The Urbz: Sims in the City (PS2/GC)
- Phantom Brave (PS2)

7. MELHOR JOGO DE LUTA

- Def Jam: Fight for New York (PS2/GC/Xbox)
- Mortal Kombat: Deception (PS2/Xbox)
- Guilty Gear Isuka (PS2)
- Street Fighter Anniversary Collection (PS2)
- Dead or Alive Ultimate (Xbox)

8. MELHOR JOGO DE CORRIDA

- Burnout 3: Takedown (PS2/Xbox)
- Need for Speed Underground 2 (PC/PS2/GC/Xbox)
- TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PC)
- Rallisport Challenge 2 (Xbox)
- Colin McRae Rally 2005 (PC)

9. MELHOR RPG

- Paper Mario: The Thousand-Year Door (GameCube)
- Fable (Xbox)
- Star Ocean: Till the End of Time (PS2)
- Tales of Symphonia (GameCube)
- Final Fantasy XI (PS2/PC)

10. MELHOR JOGO DE ESPORTE

- Tony Hawk's Underground 2 (PC/PS2/GC/Xbox)
- Winning Eleven 8 (PS2)

- Mario Power Tennis (GameCube)
- NBA Ballers (PS2/Xbox)
- FIFA 2005 (PC/PS2/GC/Xbox)

11. MELHOR JOGO PARA CELULAR

- Banana Joe
- Prince of Persia
- Gubi
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- V-Rally UK

12. MELHOR JOGO NACIONAL

- Erema (PC)
- Bolzin (PC)
- Deer Hunter 2005 (PC)
- Banana Joe (Celular)
- Street Chaves (PC)

13. MELHOR MMOG

- Ragnarök Online (PC)
- Final Fantasy XI (PS2/PC)
- World of Warcraft (PC)
- Erima (PC)
- Everquest II (PC)

14. JOGO MAIS INOVADOR

- Katamari Damacy (PS2)
- Super Mario 64 DS (Nintendo DS)
- Donkey Konga (GameCube)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (PS2/Xbox)

15. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA PC

- Half-Life 2
- Doom 3
- World of Warcraft
- Lord of the Rings: Battle for Middle-earth
- Far Cry

16. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA PS2

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Gradius V
- Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
- Jak 3

17. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA XBOX

- Halo 2
- Fable
- Ninja Gaiden
- Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

18. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA GAMECUBE

- Metroid Prime 2: Echoes
- Mario Power Tennis
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Donkey Konga
- Metal Gear Solid: Twin Snakes

19. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA GAME BOY

- Metroid: Zero Mission
- Mario Vs. Donkey Kong
- Final Fantasy & II: Dawn of Souls
- Boktai 2: Solar Boy Django
- Pokémon FireRed & LeafGreen

20. MELHOR

- Hideo Kojima (por *Metal Gear Solid 3*)
- Shigeru Miyamoto (por *Pikmin 2*)
- Sam Houser (por *GTA: San Andreas*)
- Peter Molyneux (por *Fable*)
- Mitsumasa Fujita (por *Katamari Damacy*)

OS QUATRO VENCEDORES FICAM COM GAMEBOY ADVANCE SP, GTA: SAN ANDREAS (PS2), METROID: ZERO MISSION, PORTÁTEIS E SUBMULTI. TRANSFORMERS

[illegible]

Ao mesmo tempo em que o processo foi instaurado contra a Electronic Arts, um funcionário anônimo descreveu o cotidiano desafiador da companhia em seu blog. Leia o relato em http://www.livejournal.com/users/ea_spouse (em inglês).

NÃO É BRINCADEIRA

[illegible]

[illegible] nos EUA – no qual um funcionário deixa a empresa de não pagar as horas extras – coloca em evidência o lado não tão bacana de trabalhar com desenvolvimento de games. Às vezes, o emprego dos [illegible] verdadeira fria. Trabalhar como louco em um jogo pode ser uma bela homenagem aos caras que ficaram enfurnados em garagens nos anos 70 e deram a partida nessa indústria bilionária. Mas não há só o lado bom. Há também [illegible]

Trabalho perfeito... para doidos

[illegible] dantemente complexo. O mercado é [illegible]

[illegible] atrai muita gente. "Criatividade vem de [illegible]", diz Gordon Walton, gerente de estúdio da Sony Online Entertainment. [illegible] Walton admite que para muitos, esse trabalho pode sim, ser divertido. "Já tive que mandar as pessoas para casa porque elas trabalharam demais. Ficam obcecadas", conta. O desenvolvimento de jogos nos EUA também pode ser uma indústria altamente competitiva, na qual poucos sobrevivem e só a empresa se dá bem. De acordo com um levantamento de 2003 do site Gamasutra, um programador com [illegible] anos de experiência consegue obter um salário médio de US$ 7[illegible] mil por ano [illegible] quantia que ganha um programador recém-formado em outros setores. "E os empregados não ligam", conta Walton. "Sempre que temos vagas, recebo de 40 a 100 currículos – a maioria de pessoas altamente qualificadas".

Vida louca

[illegible] "muito bão" se aplicam também às empresas de grande porte que, além de concorrer sobre quem vai criar o melhor game, também são forçados a se aprimorar tecnicamente e a cumprir prazos apertados. Trabalhar de 60 a 80 horas por semana é uma cena comum nos últimos meses de desenvolvimento de um game. "Mesmo trabalhando [illegible]", diz Tim Schafer, chefe da Double Fine, cuja equipe luta para finalizar Psychonauts (PS2 e Xbox) [illegible] "Você não consegue fazer seu melhor trabalho quando está sob pressão [illegible] suas obrigações ficam atrasadas, sua família [illegible] porque está trabalhando o tempo todo.

Não é uma condição lá muito benéfica", explica. [illegible] essa [illegible] acontece por várias razões: planejamento [illegible], pressões internas e, naturalmente, a paixão do funcionário pelo produto. "[illegible] que quero ir para casa. Não quero trabalhar [illegible]", diz [illegible]. "Mas para isso tenho que sacrificar o bebê que criei com tanto carinho? É uma escolha difícil".

Há jeito de ser diferente?

Um recente estudo sobre qualidade de vida [illegible] dos Desenvolvedores de Jogos mostrou que mais da metade dos empregados da indústria espera deixar o mercado em 10 anos. Mais de um terço cita os prazos apertados como o aspecto mais estressante, enquanto 60% afirma que suas famílias [illegible] passam muito tempo no trabalho. Em um setor onde [illegible] são de fazer pensar. Mas Kirsten Forbes, mãe de dois filhos e funcionária da Radical Games (de Simpsons: Hit & Run), acredita que uma carreira na indústria dos games [illegible] vida pessoal. [illegible] divisão de tarefas e facilidades, como academia e creches no local de trabalho, fazem da Radical um modelo para o futuro. "As empresas que entenderem esse esquema estarão muito à frente. O resto da indústria [illegible] comer a poeira", analisa.

UMA SEMANA DE VIDA DURA

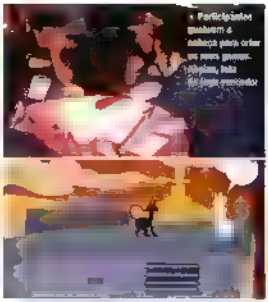
Se o trabalho de desenvolver games não deixa muito tempo para jogá-los, que tal pensar duas vezes antes de fazer planos profissionais? Confira esses dados numéricos surpreendentes que ilustram como funciona a semana de um criador de games nos EUA.

168	7 dias x 24 horas
-80	horas que você passa no trabalho no modo "zumbi"
=88	
-49	tempo para meras 7 horas de sono por noite
=39	
-7	horas gastas com relacionamentos pessoais (família, namorada, amigos)
=32	
-21	tempo gasto em coisas "desnecessárias" (tipo comer e tomar banho)
=11	horas por semana para [illegible]

UM GAME EM 24 HORAS

Enduro de criação em SP revela criatividade (e malandragem) do brasileiro

Vapt-vupt e malandragem jogando games é algo que a maioria dos leitores da EGM Brasil já fez. Mas houve um pessoal que foi bem além disso: eles ficaram 24 horas seguidas... criando um game. Foi este o desafio do enduro game cultura, concurso promovido pelo SESC Pompéia e a Abragames (Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games) e parte integrante da exposição game cultura que rolou no mês de janeiro em São Paulo. O desafio consistia em uma prova de resistência e criatividade, na qual os participantes deviam criar um game com a ferramenta Flash em 24 horas e sem poder abandonar o local do evento. O tema proposto foi vago: "A Malandragem Brasileira". Já que as equipes só souberam do tema pouco antes do início da enduro, ninguém pôde trazer nada pronto de casa. As cinco equipes, formadas por grupos de três a quatro pessoas, foram escolhidas através de uma pré-seleção realizada pelo SESC. Todos se sentaram em frente a PCs com as mesmas configurações e os softwares Flash MX 2004 e FreeHand MX instalados. Não é nada muito avançado, por isso os resultados alcançados com tão pouco tempo disponível são dignos de aplausos.

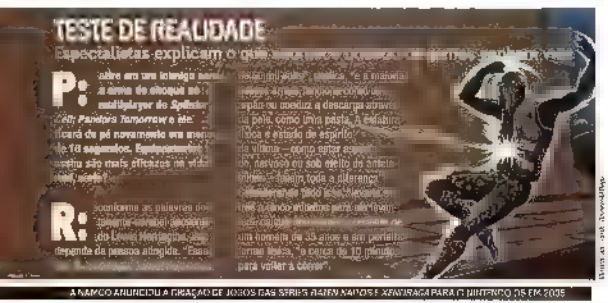


Participantes quebram a cabeça para criar os seus games. Vejam, logo, os jogos premiados

Encontro às escuras

Alguns integrantes nunca haviam se encontrado pessoalmente, como os membros da equipe Prefovelho, que se se conhecem através de uma comunidade online de desenvolvedores. Já outros, como os paulistas da NdTesters, trabalham juntos em uma empresa de criação de jogos. Mesmo com as diferenças de origem, todas as equipes mostraram grande habilidade e criatividade em seus jogos, que foram avaliados por uma comissão formada por profissionais ligados a indústria nacional. O aleijo foi *Malandro é gato que já nasce de bigode* criado pelo grupo Start2play. Este foi o único jogo a trazer um personagem não-humano como protagonista: o herói é um gato preto. "Isso foge dos estereótipos humanos que estão ligados a todo tipo de coisa ruim que é associada ao malandro" explica Mauricio Zuardi, 27 anos, integrante da equipe. No game, o felino em questão deve se equilibrar em janelas em busca de objetos que agradem sua namorada. A classificação final e os games criados no enduro podem ser baixados no site www.sescsp.org.br.

Eduardo Trivella



A NAMCO ANUNCIOU A CRIAÇÃO DE JOGOS DAS SÉRIES *RAIDEN* E *XENOSAGA* PARA O NINTENDO DS EM 2005

GAMES PARA UMA ILHA DESERTA

PABLO MIYAZAWA

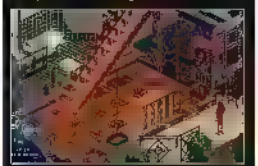
Quais são os games que deixam o pessoal da EGM Brasil feliz da vida, rindo à toa, de papo pro ar? Desta vez, a escalada para a viagem sem volta até nossa ilha deserta foi o editor executivo Pablo Miyazawa. Veja quais são os três games que ele gostaria nunca esquecer na ilha:

Dr. Mario (Game Boy)

"Sou um maníaco por puzzles portáteis. Testei todos aqueles que eles vieram nos últimos anos, escalou *Dr. Mario* por razões sentimentais: foi meu grande favorito na infância. Leve também um bom tema de ouvido, porque a trilha sonora é perfeita e não enjoa nunca! Se por um acaso não encontrassem nesta carismática versão da viagem, levaria no lugar o *Tetris*, ou o *Lumines* do PSP".

The Sims (PC)

"Já que não teria muitas opções para cuidar de minha própria vida nessa ilha deserta e solitária, poderia cuidar com calma da vida de meu amigo Sim. Faria as coisas para ele simplesmente para ele progredir na vida de modo correto e saudável. Afinal, eu teria todo o tempo do mundo mesmo...".



Chrono Trigger (Super Nintendo)

"O grande problema dos RPGs é que um dia eles acabam. Mas isso não acontece com *Chrono Trigger* e seus treze (catorze?) finais. São tantas possibilidades e coisas a serem feitas que parece se sabe o que pode acontecer depois".

BONS TEMPOS AQUELES!

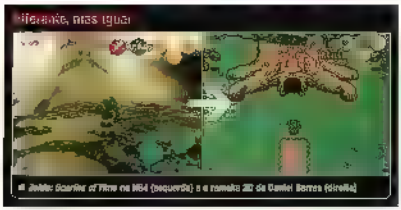
Fãs recriam jogos clássicos usando visual antigo

Eles são jovens, ambiciosos e provavelmente estão infringindo alguns direitos autorais por aí. Mas eles não ligam para isso, pois os games regem suas vidas. Alguns jogadores hardcore estão declarando seu amor por jogos clássicos, lançando uma verdadeira viagem no tempo e recriando esses games com um jeitão de coisa nova. Remakes 2D de jogos como *Metroid Prime* e *Halo* hoje estão espalhados pela Internet e servem como "tributos à moda antiga" para os jogos da nova geração. A seguir, apresentamos algumas dos projetos mais promissores que estão sendo criados de maneira independente por fãs tão ou mais antenados que eu e você.

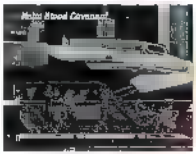
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 2D

Site: www.oot2d.com

Algumas pessoas podem dizer que o remake caseiro (em 2D e com estilo de Super NES) do clássico de Nintendo 64, feito por Daniel Barras, 26 anos, ajudou a impulsionar a onda de games feitos por fãs. "Sempre quis fazer minha própria aventura *Zelda*" conta Barras. "Um dia parcial – por que não fazer o game completo?" Embora persistam boatos de que a Nintendo mandou fechar o site, Barras assegura que sua página na Internet está fora do ar por vontade própria, e voltará assim que ele finalizar uma versão demo de sua homenagem a *Zelda*.



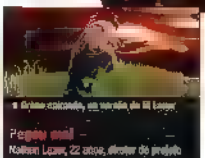
Zelda: Ocarina of Time no N64 (esquerda) e o remake 2D de Daniel Barras (direita)



Halo: Blood Covenant

Site: www.consoletroopers.com

Há poucos meses, boatos de uma versão de *Halo* para Game Boy Advance inundavam a Internet. A "prova visual" de uma aventura 2D com Master Chief eram, na verdade, telinhas de *Halo: Blood Covenant*, um trabalho feito pelos fãs Alessandro Marino, Domenico Nezil, Frater Sinister e Mark Forsythe. Mas não podemos culpar os boatos pela con-

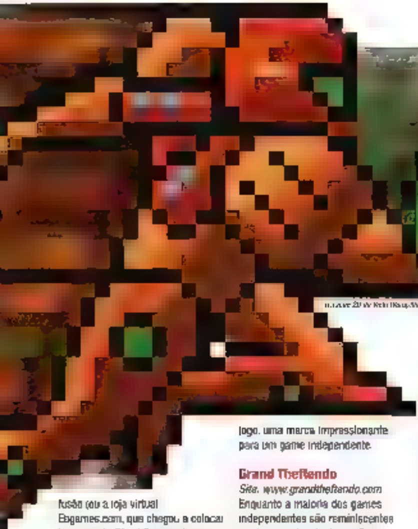


Chrono Resurrection, em versão de 16 bits

Pegou mal

Nathan Lazar, 22 anos, diretor de projeto da desenvolvedora amadora Resurrection Games, aprendeu da pior maneira que as empresas de games valorizam seus propriedades intelectuais. Diferente da maioria dos games de fã, que remetem a um visual clássico, *Chrono Resurrection* (www.opodozacom/projects/chrono), atualiza, diz Lazar, *Chrono Trigger* (Super NES) com gráficos de nova geração. Ao mesmo é o que aconteceria se a Square Enix não tivesse dado uma ordem de interrupção e cancelamento à Resurrection. "Entendemos que a Square Enix tem obrigação por lei de proteger suas propriedades intelectuais, caso obviamente ela a perderia", diz Lazar. "Esperamos que eles vejam esse projeto como um tributo – e não como um plágio – ao seu maravilhoso game".

JORDAN MECHNER, CRIADOR DE PRINCE OF PERSIA, TAMBÉM ESTÁ CRIANDO UM NEGÓCIO DE GAMES FEITOS POR FÃS. COM SUA VERSÃO 2D DO LENDÁRIO RPG WIZARDRY, WWW.WIZARDRY-2D.COM

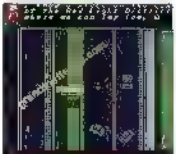


fusão (ou a loja virtual Ebgames.com, que chegou a colocar imagens de *Blood Covenant* em seu site, o que levou muitos a pensar que o game faria parte da edição de colecionador de *Halo 2*): esta é mesmo uma homenagem muito caprichada à série de tiro mais popular do Xbox. Não acredita? Visite o site e baixe a demo.

Codename: Gordon
Site: www.halflife2d.com
Este tributo "metal slugiano" à série *Half-Life* representa tudo o que um desenvolvedor independente poderia querer. Criado e executado pela dupla Soenke Seidel e Paul Kamma (da criadora alemã Nuclearvision), *Codename: Gordon* é completamente apoiado pela Valve, criadora de *Half-Life*, e está disponível através do serviço Steam da empresa (steampowered.com). Mais de 600 mil pessoas já baixaram o jogo, uma marca impressionante para um game independente.

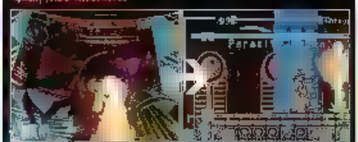
Grand TheftendoS
Site: www.grandtheftendo.com
Enquanto a maioria dos games independentes são reminiscentes em termos visuais da era Super Nintendo, o fã Brian Provinciano está voltando ainda mais no tempo. O estilo que ele escolheu para *Grand Theftendo*, sua versão para *GTA 3*, remete imediatamente à qualidade gráfica dos bons games para Nintendinho 8-bit. "Como fã de longa data de *GTA*, sempre tive vontade de criar minha própria versão como projeto das horas vagas", afirma Provinciano, que iniciou o projeto na metade de 2003. "Gosto muito de programação de nível baixo e adoro forçar o poder dos sistemas de formas que ninguém fez antes."

Metroid Prime 2D
Site: www.mp2d.co.uk
Com apenas 15 anos de idade, Kellan Stover lidera uma equipe surpreendentemente grande de outros desenvolvedores adolescentes obcecados em adaptar *Metroid Prime* (GameCube) e levar a caçadora de recompensas Samus Aran de volta ao 2D – e esse parece ser o mais promissor game feito por fãs disponível atualmente. "Sempre preferi os games mais antigos da série", diz. "Comecei o projeto movido pelo fato de que o jogo para Cube não era uma aventura 2D com progressão lateral como todos os *Metroid* anteriores." Stover e companhia esperam finalizar *Metroid Prime 2D* em algum momento de 2005.



A visão da produtora
Perguntamos para a Rockstar, criadores da famosa série *Grand Theft Auto*, o que ela pensa de projetos como *Grand Theftendo*. "Achamos [illegible], e algumas das criações são impressionantes", diz o gerente de relações públicas Chris Carro. "A única coisa [illegible] estranha é quando os fãs querem ganhar dinheiro com esse trabalho. É um momento no qual nos vemos na desconfortável posição de lembrá-los de que eles não possuem a propriedade intelectual. Felizmente, isso é muito raro [illegible] apreciamos o esforço e a criatividade que os fãs mostraram. Estamos ansiosos para ver mais". Mãos à obra, pessoal! **EH**

Igual, mas diferente



Kellan Stover criou sua versão 2D (direita) de *Metroid Prime* (esquerda)

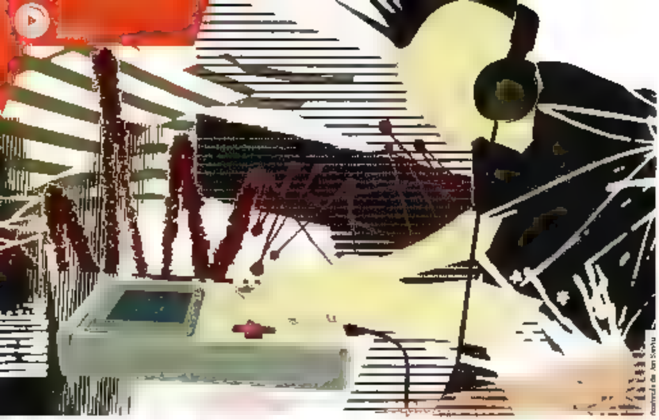
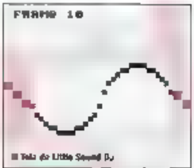


Ilustração de Jon Santos



■ Tela do Little Sound DJ

Quer tocar?

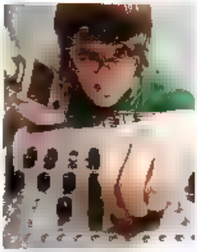
Você não precisa ter formação musical para começar a brincar de compositor – é só ter um PC, um velho Game Boy (ou GBA) e um programa de criação de melodias como o Little Sound DJ ou o Nanoloop. Já os artistas mais veteranos costumam criar mixers customizados e outros aparelhos que facilitam shows ao vivo.

SONZEIRA PORTÁTIL

Roqueiros usam Game Boy para compor boa música

Dance, game boy, dance! Essa é a regra por trás da nova mania da música digital: canções cheias de suingue no melhor estilo eletrônico compostas com velhos modelos de Game Boy e GBAs. A onda agora entre os gamemaníacos é usar consoles antigos e muita criatividade para bolar uma nova e caseira vertente musical. E a brincadeira já é séria. Essas micro-músicas – muitas vezes inspiradas em velhos temas de videogame – estão se espalhando em dezenas de sites, já contam com adeptos apaixonados e até geram shows que atraem centenas de amantes da onda retrô. "Quando consigo atrair o público certo, as pessoas ficam impressionadas", conta Jason DeGroot – também conhecido como 6955 –, um músico digital de 29 anos que, desde 1999, mostra composições criadas com sua Game Boy Camera customizada. "Eu consigo reações tão positivas quanto conseguiria em shows de rock", conta Jeremiah Johnson, um músico de Game Boy de 24 anos apelidado de Nullsleep. E quem define: "estamos compartilhando um amor em comum por videogames clássicos e uma aproximação com a música que reflete essa obsessão".

O estilo musical, que muita gente anda chamando de "chip-hop", leva a sério o ideal punk do "faça-você-mesmo". Para compor, os aficionados bolaram seus próprios programas, como o Nanoloop e o Little Sound DJ, que transforma o Game Boy em máquinas musicais instantâneas. Alguns foram tão longe que até fuçaram em seus consoles empoeirados dos anos 80 para encontrar mais inspiração. Rituais de "reengenharia" fazem parte do processo criativo. "Curto abrir meus velhos cartuchos de NES e soldar chips reprogramados neles", conta Johnson. Técnico de computação em Nova York, ele ajudou a fundar o grupo 8bitpeoples, que distribui gratuitamente as canções via internet (veja abaixo). Os carros-chefe são uma coletânea de temas de Natal batizada "The 8-Bits of Christmas" e a estranha versão do clássico "Enjoy the Silence", do Depeche Mode. Será que esses músicos de game vão se aliar à alta tecnologia com o lançamento do Nintendo DS? Provavelmente não, explica Johnson. "As músicas desses novos portáteis são baseadas em samples e têm mais canais de áudio para trabalhar, então não é tão interessante como uma plataforma de criação. Eu ainda prefiro usar meu velho Game Boy para compor canções no futuro", diz.



■ O músico digital 6955 em ação com seu Game Boy: "As pessoas [illegible] meu equipamento [illegible] os shows e [illegible]"

GAME'N'ROLL: CINCO SITES PARA ENCONTRAR O FINO DA MÚSICA DIGITAL

Nullsleep ([illegible]) Site de Jeremiah Johnson, com [illegible] canções compostas com o Game Boy e [illegible].

[illegible] ([illegible]) Outro site [illegible] de Game Boy.

6955 ([illegible].org) Site de Jason DeGroot, com [illegible] de seu [illegible] musical [illegible].

[illegible] ([illegible]) O ponto de encontro europeu para o [illegible].

8bitpeoples ([illegible]) [illegible]

Depeche Mode [illegible]
O artista Nullsleep [illegible] quatro canções do Depeche Mode [illegible] "chip-hop".

My [illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible] de canções eletrônicas [illegible] do clássico "[illegible]".

My Girl, [illegible]
[illegible] antigos [illegible] a [illegible] a sonzeira [illegible].

CELEBRIDADE NOS GAMES:
MAMMA MIA!

A Mulher Samambaia já brincou com o Mario... e vice-versa

Alguém aí sentiu falta do GameCube na foto?

A catarinense Dardella Souza Ricou famosa na televisão sem abrir a boca: na pele da misteriosa e exuberante Mulher Samambaia do programa Pânico na TV (Rede TV!), a modelo de 24 anos ganhou fãs, projeção nacional e apareceu como velo ao nu(do em) revistas masculinas. Mas se na TV ela fica calada, quando está à vontade revela-se uma fanática por videogames principalmente por jogos estrelados pelo Mario. Confira a conversa.

EGM BRASIL: Podemos assistir em seu jardim para um papo rápido?
Mulher Samambaia: Claro, com certeza. Só não pise em minhas rosas, pois sou sensível, tá? [risos]

EGM: Mulher bonita combina com videogame? O que dizer aos que discordam dessa teoria?
MS: O videogame é um ótimo passatempo! E hoje em dia, mulher bonita ataca em qualquer pedaço. No mercado de trabalho, são cada vez mais cobradas. E por serem belas, muitas vezes são julgadas incapazes de exercer funções todas como intelectualizadas. Gosto muito de games e acho que eles ajudam não só a relaxar a mente, mas também exercitam nosso raciocínio. Só acho uma coisa: tem que jogar na boa, sem exagerar, pois quase tudo em excesso fez mal.

EGM: O que mais chama sua atenção nos jogos eletrônicos?
MS: Na verdade, eu adoro a época do Atari. Para mim, os jogulnhos daquele tempo são clássicos que jamais serão superados, mesmo com a tecnologia de hoje. Não tinha comparação jogar *Enduro* com os parentes e amigos. Aquele do golzinho (*Pitfall!* também era muito legal. Curtia o poder de interação e integração que aquelas jogos tinham. Não sei se é impressão minha, mas naquela época era muito mais comum ver a família jogando junto. Agora, o que me prende a atenção é a tecnologia. Os jogos parecem até filme! Fico imaginando como deve ser esse trabalho de pessoal que cria os games. É uma coisa absurda conseguir essa perfeição que a gente vê e sente.

EGM: Mais alguém da turma do Pânico gosta de jogar videogame além de você?
MS: Ninguém da turma assume que joga, mas desconfio que o Japa é viciado em videogames. Mas ele não teve coragem de assumir quando perguntei.

EGM: Qual videogame você joga em casa?
MS: Ganhei um GameCube do meu namorado com o *Mario Party 6*. No começo achei meio complicado, fazia tempo que não jogava. E aquele monte de imagens rodando me deixavam meio zonza. Depois que me adaptei, não parei mais de jogar. Sempre curti o Mario, desde a tempo daquele videogame branquinho e quadradinho [o NES 8-bit], mas tinha pensado que ele havia se aposentado. Fico feliz de vê-lo em plena atividade com sua barrigueira sexy. [risos]

EGM: Entendi. Como fã assumido, o que você faria se o bigodudo fosse de carne e osso?
MS: Se ele fosse de verdade, não ia ser a mesma coisa. Apesar de ele ser muito engraçadinho na tela, tenho a impressão que aquele homezinho com bigodão seria horrível na vida real. Então eu... [pára de falar]

EGM: O que você faria?
MS: eu sairia correndo [gargalhadas].

EGM: E por que essa admiração toda pelo Mario?
MS: Gosto de heróis. E além de ele ter esse lado heroico, também é simpático e carismático. Diria que o Mario é um personagem completo. Tem a coragem de Indiana Jones com a elegância de James Bond. E ainda tem o corpo atlético de um jogador de basebol. [risos]

Thiago Perlloni

Sempre curti o Mario. Gosto de vê-lo em atividade com sua barriga sexy"

É A CONTINUAÇÃO QUE TODOS ESPERÁVAMOS. A NAMCO JÁ ESTÁ TRABALHANDO EM UMA NOVA VERSÃO DO HIT *KATAMARI DAMACY* (PS2) PARA LANÇAR AINDA ESTE ANO.

Foto: Thiago Perlloni

oi JOGOS

RAYMAN 3

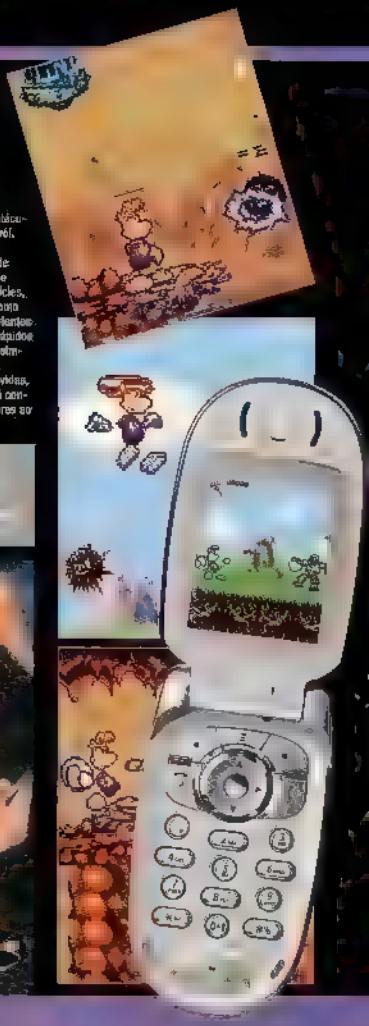
Descubra o louco universo de um herói muito louco

Enfim, ele está de volta! O herói desmembrado favorito de todo mundo retorna mais uma vez para salvar o planeta. Criado pela empresa francesa Ubisoft, Rayman é um dos heróis mais populares dos games para console. Agora, ele toma de assalto o seu Oi com uma aventura divertidíssima... e completamente sem noção!

O enredo de *Rayman 3* é tão enlouquecido quanto seus protagonistas. Um belo dia, um pangá vermelho chamado Peter transformou-se num pangá preto, uma mal-humorada bola de pêlos. A partir daí, ele decide conquistar o mundo a qualquer custo. Primeiro, o vilão transforma todos os pangás vermelhos em pangás pretos. Em seguida, ele lança seu exército contra líder a Encruzilhada dos Sonhos. Cabe a Rayman dar um jeito nessa situação esquisita.

Quem curte jogos de ação e aventura vai curtir *Rayman 3* logo de cara. São nove níveis repletos de obstáculos com gráficos riquíssimos e uma enorme variedade de inimigos. O jogador controla o herói pelos mais absurdos mundos, usando suas habilidades especiais para sobreviver às armadilhas e inimigos que rolam incessantemente, como ouriços-do-mar, bombas, piratas, pangás negros e tentáculos - todos tão estranhos quanto o próprio herói.

Mas o grande destaque de *Rayman 3* são as incríveis habilidades do protagonista. Ele pode disparar seus punhos contra inimigos, saltar e planar longas distâncias, agarrar-se a superfícies, balançar como o Tarzan, usar suas orelhas como helicóptero e muitos outros movimentos hilariantes e originais. O jogador deve usar de reflexos rápidos para superar os obstáculos. A jogabilidade é simples, mas é preciso habilidade e prática para atravessar os obstáculos sem perder muitas vidas. Vale a pena entrar de cabeça no game que já conquistou os corações de 10 milhões de jogadores ao redor do mundo.



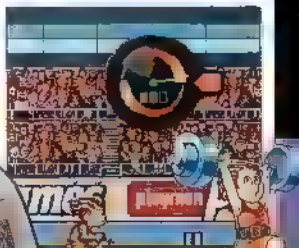
MOTOROLA

PLAYMAN POWER GAMES

É hora de se exercitar na tela do seu Oi

Playman Power Games é a nova versão da série esportiva mais popular dos telefones móveis. O game traz quatro modalidades em um único jogo: Ciclismo, Arremesso de Peso, Escalada e Levantamento de Peso. Cada uma traz um tipo diferente de jogabilidade, que levarão sua força e resistência até o limite e o farão suar muito!

Pilotando uma bike de corrida, você será obrigado a forçar suas pernas até a exaustão. O levantamento de peso exige força e controle do jogador. O arremesso de peso é um teste de concentração e força, enquanto a escalada é um desafio único de subir pelas paredes! Além de competir sozinho e elevar a sua marca no quadro dos líderes, você pode desafiar amigos através da opção multiplayer, que permite que vários jogadores interajam e façam de seu Oi uma arena de campeonatos. Com controles simplificados e com jogabilidade imediata, qualquer um aprende rapidamente a jogar. Mas é preciso praticar para bater os recordes e ganhar as medalhas!

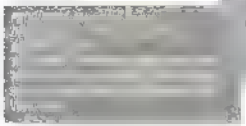


- Arremesso de Peso: gire seu corpo o máximo de vezes possível antes do arremesso. Se assim você armazenará força para atingir uma boa marca.
- Levantamento de Peso: escolha sua força inicial apertando a tecla 5 quando o medidor estiver azul. Daí, equilibre o peso e mantenha a seta na área azul o máximo que puder.
- Escalada: use as teclas 4 e 7 para guiar a seta em direção as bordas. É preciso apertá-las para agarrá-la. Com isso, a velocidade de sua escalada aumentará.

Ganhe todas!

Como se dar bem em cada modalidade

- Ciclismo: mantenha o ritmo constante para ganhar velocidade. Lembre-se de que a bicicleta irá trocar de marcha automaticamente quando você estiver rápido o suficiente. Cuidado para não errar as pedaladas.



QUER JOGAR?

Você pode ser o primeiro a testar os novos games do Oi! Para isso, escreva um e-mail contendo seu nome, idade e endereço completo para o e-mail oi@jogos@uol.net.br, com o assunto "Quero testar os games da Oi!". Depois, é só torcer para ser um dos selecionados. Os testes serão realizados na sede da Conrad Editora, em São Paulo (veja o endereço na página 4). Os custos da locomoção para o local são de total responsabilidade do leitor convidado.

HIGHWAY RACER

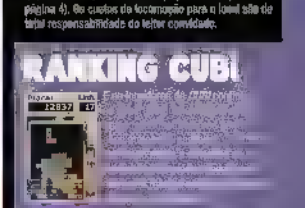
Radicalize sobre duas rodas

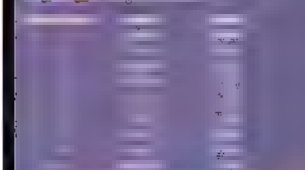
Muita velocidade em duas rodas e adrenalina pura: é isso que *Highway Racer* traz para a tela do seu Oi. O game estabelece um novo padrão visual para quem é viciado em competições virtuais com motocicletas. Paisagens realistas e condições de estrada variáveis são apresentadas em gráficos 3D com efeitos foto-realistas caprichados, mesmo na tela reduzida de seu telefone móvel. Você pode escolher jogar com três pilotos com qualidades distintas para curtir um giro pelo mundo. O esquema é simples: escolha a missão, dê o melhor de si e vença as corridas em cada um dos três países diferentes. Os obstáculos não são brincadeira: as estradas têm barreiras, túneis e curvas perigosas que complicam sua vida e testam como nunca as suas habilidades. É adrenalina pura correndo na palma de sua mão!

Jogar é fácil!

Como se dar bem em cada modalidade

- Acelere sua moto com a tecla 2. Pressione a tecla 1 ou a 3 para virar para a esquerda ou para a direita e acelerar ao mesmo tempo.
- O freio é acionado com a tecla 8. Mas se você pressionar as teclas 7 ou 9 poderá virar à esquerda ou à direita e frear ao mesmo tempo.





CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

MEGAPIXELS DE BOLSO

Telefones móveis com câmera viram mania

Por Rubens Guilherme

Definitivamente, o casamento entre a câmera digital e o celular deu certo. Tanto que está cada vez mais próximo o dia em que celulares capazes de tirar fotos irão rivalizar com suas primas solteiras, as câmeras digitais convencionais. Modelos que há dois anos eram capazes de fazer fotos minúsculas estão sendo substituídos rapidamente por celulares cada vez mais recheados de recursos. Se antes as fotos tiradas por celulares eram imprestáveis, as imagens obtidas hoje por modelos mais recentes – e mais caros – já conseguem ocupar os porta-retratos dos usuários.

A mudança ocorre com a chegada dos celulares com câmeras megapixel, com mais de um milhão de pontos de resolução. Eles são a nova geração de aparelhos que promete substituir as atuais câmeras digitais e possuem capacidade de processamento de sobra para rodar jogos em três dimensões e até para tocar som estéreo.

Segundo Silvio Stagni, presidente da Sony Ericsson no Brasil, apenas 3% dos 60 milhões de celulares vendidos no Brasil tinham câmeras embutidas até outubro do ano passado. Mas a tendência é de rápida evolução. "Aposto que, em dois ou três anos, 00% dos aparelhos sairão de fábrica com câmera digital", afirmou. Para se ter uma idéia, no Japão, país que está na vanguarda da telefonia móvel, 90% dos celulares saem de fábrica com câmera.

Ao lado, o novo modelo S700; acima, exemplo da qualidade da imagem da tela

Breve no Brasil

A parcela de celulares com câmeras megapixel no Brasil, hoje limitada a alguns caros aparelhos de marcas como Motorola e Sony Ericsson, deve crescer com a popularização da capacidade de se fazer fotos. Com isso, os preços, hoje em patamares acima de R$ 2 mil, podem ficar mais próximos da realidade da maioria dos mortais. "A gente entende que este mercado de câmeras digitais abaixo de 3 megapixels vai ser dominado pelos celulares nos próximos anos", disse Stagni. Ele adiantou à EGM Brasil que, até julho, a Sony Ericsson lançará no Brasil um celular com câmera de 2 megapixels, suficiente para se imprimir uma foto em tamanho 3 x 18 centímetros.

Atualmente, a empresa vende o modelo S700, um aparelho que tem o formato de uma câmera digital quando fechado e que revela o teclado numérico quando aberto. O modelo GSM é vendido por cerca de R$ 3600 e tem resolução de 1,3 megapixel, qualidade boa para uma ampliação 0 x 5 centímetros. Além disso, é capaz de rodar jogos em três dimensões "com qualidade semelhante aos que rodam no PlayStation original, da Sony", palavras do próprio Stagni. Já o Motorola V7 0, CDMA, sai por cerca de R$ 2 mil, tem resolução 2 megapixel e é capaz de fazer vídeos.

PS2 portátil?

Além da fotografia digital, a Sony Ericsson tem os jogos como pilar estratégico – mas diferente da estratégia da Nokia, que tem o N-Gage para competir diretamente com o console portátil da Nintendo, o Game Boy. A aposta é vender celulares que possam rodar jogos de qualidade.

Para isso, o presidente da empresa no Brasil afirmou que até o final do ano chegarão ao país celulares com "capacidade para games com qualidade próxima à do PlayStation 2" (ele só não deu detalhes sobre preços ou recursos). "Entre o final deste ano e o começo do ano que vem, teremos aceleradores de vídeo e capacidade de som surround nos nossos celulares", completa Stagni.

A aposta no país acontece depois que a empresa fez uma pesquisa para apontar o ranking de países onde a tecnologia é mais bem aceita. O resultado surpreende: deu Brasil na cabeça. Estamos mesmo no topo da tecnologia!

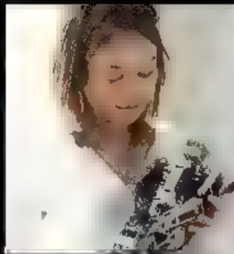
torpedos

Controle remoto de PC

Já pensou em acabar com o tédio da fila do cinema jogando uma partidinha de *Halo* ou *GTA* pelo celular? A idéia parece absurda, mas a Toshiba pode ter a solução. A empresa lançou uma tecnologia que permite controlar o computador à distância pelo telefone celular. Por enquanto, já é possível ler e escrever e-mails, pois o sistema reproduz na tela do telefone o que aparece na tela do PC. A novidade deve demorar um pouco para chegar por aqui, já que exige redes sem fio de terceira geração, coisa que as operadoras celulares ... como implantar.

Controle remoto de robô

A operadora de telefonia japonesa KDDI e a ... KK Robotic Labs vão começar a vender em fevereiro um robô de brinquedo que pode ser controlado via tecnologia Bluetooth usada em muitos celulares vendidos no país asiático. O robô, vendido em kit de montar, pode andar, pular e "dar tchauzinho". A brincadeira só não é mais divertida, porque o robozinho, do tamanho de uma régua, custa o equivalente a R$ 6 mil.



Praga made in Brasil

Ainda falando sobre Bluetooth: segundo a empresa de segurança de computadores F-Secure, há mais um vírus para telefone celular rodando por aí. A praga da vez é o Lasco.A, desenvolvida por um brasileiro que a criou com propósitos de pesquisa. O vírus é capaz de se propagar por sinal infravermelho, cabos ou cartões de memória usados atualmente em celulares para transferência de arquivos. O vírus ainda pode importunar o usuário do celular infectado ao procurar novas vítimas para se disseminar, processo que descarrega rapidamente a bateria. Olho vivo!

ENCONTROU UM PIXEL MORTO EM SEU NINTENDO DS? ENTRE EM WWW.NINTENDO.COM/CONSUMER PARA SABER COMO FAZER A TROCA DO SEU APARELHO INTEIRAMENTE GRÁTIS

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

O GAME COM QUEM ENTENDE

Game Cube

PSII

XBOX

GAME BOY SP

Por R$ 1

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Orçamentos sem compromisso e na hora! Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo

LANCAMENTOS

ACEITAMOS CARTÕES NO BRASIL!

ATE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

VISA

GAME PARA EXPORTAÇÃO

Caipirinha Games leva a produção de jogos brasileiros para a Europa

O alemão Joachim Meyer é muito mais Brasil

O alemão Joachim F. Meyer, 42 anos, tem duas paixões na vida: a esposa brasileira e os jogos eletrônicos. Há três anos, Meyer decidiu levar a sério a segunda paixão e fundou a Caipirinha Games, empresa "tipo exportação" que representa softhouses brasileiras no exterior e comercializa jogos sob encomenda para publicação lá fora. Foi a Caipirinha que, em 2003, levou os primeiros jogos brasileiros para serem lançados na Alemanha: *Impacto Alpha*, *Othello* e *Matchball Tennis*.

Embora nenhum dos três tenha sido sucesso, eles serviram para marcar a presença nacional no mercado alemão. "Naquele tempo, seria possível até levar outros jogos para o exterior, mas as desenvolvedoras não quiseram ou não foram capazes de preparar-los" explica o produtor nascido e residente na cidade alemã de Kiel.

No ano passado, a Caipirinha dedicou-se a produzir games sob encomenda para a Alemanha, que é o segundo maior mercado mundial de jogos de computador (atrás apenas dos Estados Unidos). Quatro jogos estrelados por meninas e cavalinhos foram criados por diversas empresas brasileiras (veja quadro ao lado), sendo que um deles, *Die Ponyranchen* chegou a figurar entre os dez mais vendidos no país.

O famoso MMORPG *Erivia*, da Ignis Games, foi outro game 100% nacional a aterrissar em terras alemãs pelas mãos de Meyer.

Jotinho alemão

A caminhada de Meyer pelo mundo dos jogos eletrônicos é antiga e variada: em seu país de origem, trabalhou como beta-tester da SSI e da Westwood, foi editor de um site especializado e até traduziu jogos de inglês para o idioma alemão. Depois de algumas visitas ao Brasil, ele se apaixonou pelo país e vislumbrou seu potencial: "Notei que o povo brasileiro não só é muito amável, como ainda tem uma relação forte com a arte, que é base fundamental para criar jogos" teoriza Meyer, que também é sócio da softhouse Bricrafters Inc (veja a matéria Brasil Terra de Games desta edição). "As vezes, os brasileiros tem manias de tentar fazer as coisas mais bonitas ainda. Adaptar isso para a criação de jogos seria bem legal" explica. Meyer vai além. Para ele, o Brasil poderia aproveitar melhor o setor de entretenimento eletrônico se tivesse uma engine 3D de qualidade e maior apoio dos órgãos oficiais. "As pessoas responsáveis não percebem que o mercado de jogos de entretenimento esta crescendo e o Brasil está ficando bem atrás"

Apesar de ser um estrangeiro, Meyer faz muito bem a sua parte, levando e valorizando o Brasil e as nossas empresas no exterior. Definitivamente, é um exemplo a ser seguido.

Thiago Azevedo

Made in Brazil
Os jogos nacionais lançados na Alemanha através da Caipirinha Games

- Matchball Tennis (Espaço Informática)
- Othello (Continuum)
- Die Ponyranchen (Pretoset)
- Die Pferdebande (Quirla)
- Der Pferderennstall (Espaço Informática)
- Jassy (Bitcrafters)
- Memorie Würfel (Foxy)
- Erivia (Ignis Games)

Exemplos de alguns games brasileiros lançados pela Caipirinha na Alemanha

VOCÊ ACHA GRANDE COISA ENTRE POLEMICAS A NACIONAL GAMES DESENVOLVEDORA BRINDA ESTA TRABALHANDO EM UM GAME DE AÇÃO EM TERCEIRA PESSOA PARA XBOX E PS2

RAPIDINHAS

A era da redescoberta

Age of Empires 3 vem aí

Após fazer bastante mistério, o Ensemble Studios e a Microsoft finalmente confirmaram *Age of Empires III: Age of Discovery*, a aguardada nova versão da série de estratégia mais popular da atualidade. Desta vez, o jogo vai abranger de 1492 até início do século 20, com enfoque nas colônias e metrópoles.

Pelas imagens divulgadas, o game tem tudo para ser não menos que impressionante. Eis uma boa razão para você pensar com seriedade naquele upgrade para o seu PC.

Entre tacos e macacos

Monkey abre loja no Mexico

A rede de lan houses Monkey decidiu ampliar sua zona de atuação. Em janeiro, a empresa inaugurou sua primeira loja na Cidade do México. E não deve parar por aí: "Pretendemos dar continuidade ao processo de expansão em território nacional, mas daremos uma atenção especial a esse novo mercado internacional que está surgindo", explica Sunami Chun, presidente da Monkey.

Navegação global

Portal de games promove jogatina online

Estreou neste mês o portal Globo Game Center, uma central de campeonatos online totalmente automatizada. Nele, os jogadores podem criar e cuidar de seus próprios clãs e agendar campeonatos. O site ainda oferece conteúdo informativo sobre games, recursos inéditos para treinos e confrontos, downloads, músicas de games, demos, jogos completos e servidores que estão entre os dez melhores do mundo na categoria performance, segundo o site especializado Server Spy. Entre os games habilitados na liga do site encontram-se clássicos como *Counter-Strike*, *Battlefield 1942* e *Quake III Arena*, além de novidades como *Half-Life 2 DM*, *Doom 3* e *Need for Speed Underground 2*. E para quem quer alguma coisa mais simples, existem também vários games casuais como um chamado *Trivia* que, ca entre nós, é o pior nome de game do mundo!

LANÇAMENTOS DE FEVEREIRO – PC

Confira alguns dos principais lançamentos para PC deste mês. Lembre-se de que nem todos serão lançados no Brasil.

Alexander The Great (UbisoR)	Project: Snowblind (Eidos Interactive)
American Chopper (Activision Value)	Silent Hunter III (Ubisoft)
Brothers in Arms (Ubisoft)	Star Wars KOTOR II: The Sith Lords (LucasArts)
DRIV3R (Atari)	Street Racing Syndicate (Namco)
Empire Earth II (Vivendi Universal Games)	The Settlers: Heritage of Kings (Ubisoft)
Fahrenheit (Vivendi Universal Interactive)	War of Steel (Tri Synergy)

LOG ON

Por Thiago Azevedo

Direções a seguir

O movimentado ano de 2004 marcou o tardio despertar do governo brasileiro para a indústria nacional de jogos.

O ápice aconteceu durante a BGS, quando o ministro da Cultura Gilberto Gil anunciou os vencedores da primeira etapa do concurso JogosBr e deixou clara a importância [illegible] Visual.

Mas... e agora, o que vem? A segunda etapa do JogosBr deve render bons frutos e outros concursos certamente virão, mas esperar sentado pelas iniciativas do governo talvez não seja a melhor opção.

É o que pensa a Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos), que já entregou a Orlando Senna, secretário do Audiovisual do Ministério da Cultura, um plano diretor que aponta as diretrizes para construir uma forte indústria de desenvolvimento de jogos no Brasil.

Ao longo de 58 páginas, o documento detalha o cenário atual e oferece alternativas para estimular a criação de jogos no país, combater a [illegible] atividade internacional das desenvoltoras brazucas e até incentivar a pesquisa acadêmica na área. São iniciativas importantes e que vêm em um momento adequado, pois o assunto está em pauta e o setor, aquecido.

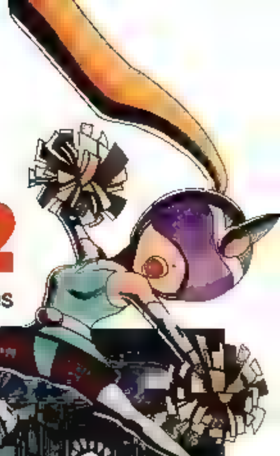
O "Plano [illegible] da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil" é longo no nome e na abrangência de idéias, e [illegible] interessa para quem se interessa e acredita no potencial brasileiro para entrar no mapa do mundo do entretenimento eletrônico de uma vez por todas. Caso tenha interesse em acompanhar o projeto, o documento está disponível no link: www.abragames.org/diretrizes_diretrizes.pdf 4b

Orlando Senna foi na BGS: o Brasil também quer jogar

PS2/GC

DEPOIS DO JOGO: VIEWTIFUL JOE 2

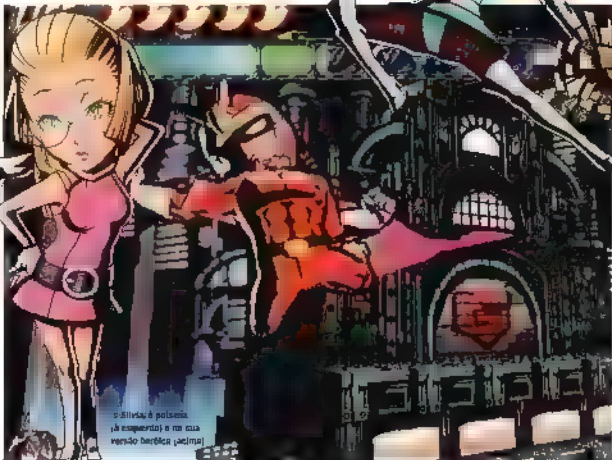
Os segredos da nova aventura do casal 20 dos games



Quem é jogador das antigas sabe o que é sofrer – e gosta disso – com um game de altíssima dificuldade como *Mega Man*, *Ninja Gaiden* ou *Dragon Warrior*. Era uma época em que você precisava investir tempo e ser perseverante para chegar ao final dos games, o que dava uma satisfação inigualável. De lá pra cá, os jogos acompanharam o crescimento dos jogadores, cada vez mais atribulados com os afazeres da maioridade. Raros são os jogos atuais que resgatam essa era de ouro, e *Viewtiful Joe* é um deles. Para falar sobre a segunda aventura de Joe e Silvia no PlayStation 2 e no GameCube, fomos atrás dos criadores da série, o produtor Atsushi Inaba e o diretor Masaaki Yamada – ambos produtores veteranos da Capcom. Confira nosso papo exclusivo.

EGM Brasil: O primeiro *Viewtiful* foi um dos games "exclusivos" da Capcom para o GameCube. Mesmo assim, ele acabou ganhando uma versão para PlayStation 2. Por quê?

Atsushi Inaba: Eu queria que mais pessoas tivessem a chance de jogar o game. Fiquei muito satisfeito com o produto final e queria que a empresa me deixasse fazer uma versão para PS2, para que mais jogadores pudessem ver o game incrível que criamos.



Silvia: à paisana (à esquerda) e na sua versão heróica (acima)

EGM: Em compensação, *Viewtiful Joe 2* foi desenvolvido e lançado praticamente ao mesmo tempo nos dois consoles. Aparentemente é o mesmo jogo, mas existe alguma coisa que diferencie as versões?

AI: A versão PS2 do *Viewtiful* original tinha extras, mas porque veio muito tempo depois. Para este jogo, oferecemos exatamente as mesmas coisas em ambas as plataformas.

EGM: *VJ* tem um trabalho artístico e conceitual muito caprichado. Quais foram suas principais fontes de inspiração? Séries japonesas? Mangás? Animes? Filmes?

Masaaki Yamada: Realmente tem muita coisa ali [illegible]. Houve muita influência de animes e dos efeitos especiais dos filmes. Eu, pessoalmente, fui muito influenciado pelo estilo de animação japonesa dos anos 80.

EGM: A idéia de jogar com Joe ou com Silvia foi excelente, mas ficamos com vontade de conectar um segundo controle e jogar com um amigo. Há planos para um modo cooperativo no futuro?

MY: Quando começamos a trabalhar na seqüência, havia uma versão do game em que duas pessoas podiam jogar. Só que teríamos um monte de problemas para resolver antes do prazo de finalização, então nos concentramos em fazer o melhor possível para o modo single player.

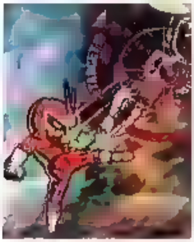
EGM: Já que o assunto são as inovações, ouvimos dizer que uma versão de *VJ* para o Nintendo DS está em desenvolvimento. Poderia nos dizer algo a respeito?

AI: Bom, não posso dar muitos detalhes no momento. O que posso dizer é que não há como mudar o fato de *VJ* ser um jogo de ação, mas acho que esse será um novo tipo de game de ação que usará as duas telas e a tela de toque de uma maneira divertida e empolgante.

EGM: O Clover Studio tem criado visuais fantásticos em cel shading. Esse estilo gráfico continuará em jogos futuros, ou vocês têm um game em desenvolvimento com outro estilo visual?

AI: Como você pôde ver, continuamos com o cel shading em *Viewtiful Joe 2* e estamos desenvolvendo *Okami* (PS2) no mesmo estilo. Quanto ao futuro, não posso dizer muito. O que posso garantir é que estamos criando jogos que trazem outras sensações. Aguardem!

-Fabio Santana



Tanta flexibilidade, tantos movimentos [illegible] claro, o uniforme de Joe é para [illegible]

DE OLHO NA PRÓXIMA GERAÇÃO: A [illegible] UMA EQUIPE PARA UM RPG EM 3D PARA UM DOS PRÓXIMOS CONSOLES

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

... Thiago Carriço (ao centro), festeja com o vice-campeão [illegible] (à direita) e o terceiro colocado [illegible] (África do Sul, à esquerda)

CAMPEÃO DO MUNDO

Brasileiro arrasa em torneio oficial de FIFA 2005 na Suíça

É indiscutível: ninguém é melhor que o Brasil no futebol mundial, seja na bola real, seja na bola virtual. O carioca Thiago Carriço representou bem a nossa camisa e levou a caneca do primeiro FIFA Interactive World Cup, campeonato de game *FIFA 2005* organizado pela entidade que controla o futebol mundial e pela Electronic Arts. Thiago, 21 anos e irmão de Bruno Carriço (que levou prata na última WCG – veja EGM Brasil 33), recebeu o prêmio das mãos do jogador alemão Matthäus, na mesma cerimônia que consagrou Ronaldinho Gaúcho como o melhor jogador de futebol (de verdade) do planeta. Thiago bateu um papo com a EGM Brasil sobre seu título e o futuro do esporte eletrônico no país. Confira.

EGM Brasil: Seu irmão se deu bem na WCG, você venceu a *FIFA* Interactive World Cup. Dá para falar de uma hegemonia da família Carriço na categoria?
Thiago Carriço: No Brasil, sim. Desde 2003, apenas eu e meu irmão temos ganhado os torneios nacionais de maior importância. Em alguns deles, como no World Cyber Games Brasil, disputamos a final, ficando com os dois primeiros lugares. Mas internacionalmente, ainda não. Conseguimos excelentes resultados, mas não o suficiente para se falar em hegemonia.

EGM: Você imaginava que pudesse ganhar na Suíça?
TC: Fui focado no campeonato, com o pensamento de fazer o melhor possível. Tinha treinado bastante com meu irmão, mas achava que seria muito difícil vencer o coreano, pois eles têm muita tradição em *FIFA* e são verdadeiros profissionais. Não esperava ganhar, mas almejava ficar entre os três primeiros.

EGM: Você ganhou jogando no Xbox, mas costuma treinar no PC. Sentiu alguma diferença?
TC: O jogo em si é praticamente igual. A única dificuldade foi me adaptar ao joystick nos primeiros dias de treinamento, mas logo me acostumei e acabei gostando mais de competir no Xbox, já que os dois competidores usam o mesmo console e não há problemas de delay ou de queda da conexão.

EGM: Como é o treinamento de um ciberatleta antes de competir? Adianta só jogar sem parar?
TC: No meu caso, quando uma competição se aproxima, eu costumo aumentar minha carga de treinos de duas para quatro horas por dia. Mas só jogar não adianta, é necessário também estudar variações táticas, descobrir "macetes", conhecer o estilo de jogo dos seus adversários, entre outros fatores.

EGM: E futebol pra valer, você curte também?
TC: Torço pelo Flamengo, acompanho todos os jogos do meu time. Desde pequeno sempre adorei ir ao Maracanã e com certeza isso influenciou bastante para que eu jogasse futebol no videogame.

EGM: Como foi a sensação de encontrar os jogadores de verdade durante a final na Suíça?
TC: Essa foi a melhor parte. Tive a oportunidade de conversar com grandes jogadores do presente, como o Ronaldinho, Henry, Shevchenko, Falcão, Marta, e também com jogadores do passado, como Matthäus, Platini, Beckenbauer... Nunca imaginei que um dia poderia conhecê-los pessoalmente, foi fantástico.

EGM: O que mudou na sua vida após o título?
TC: Passei a dar várias entrevistas e isso fez com que muitas pessoas me procurassem para saber mais sobre competições de jogos virtuais. Tenho recebido muitos e-mails me parabenizando, e às vezes até sou parado na rua.

EGM: Você acha que já dá pra viver como ciberatleta no Brasil?
TC: Acho que, mesmo depois das nossas conquistas, ainda não é possível se dedicar exclusivamente a essa carreira no Brasil, pois são poucas as empresas que se têm interesse em fazer patrocínio. Eu tenho patrocínio da Intel, que me ajuda bastante, mas sou o único jogador brasileiro de *FIFA* patrocinado por uma grande empresa atualmente. Eu espero aproveitar as viagens e premiações que o jogo me oferece enquanto for possível conciliar com meus estudos para, depois, seguir uma profissão "tradicional".

EGM: E quais são seus planos profissionais fora do mundo dos games?
TC: Eu faço faculdade de odontologia, mas também gosto muito de política. Tenho planos de seguir a carreira do meu pai, que é vereador em Cabo Frio, onde moro.

Pablo Miyazawa

O QUE ROLA NO

EM BREVE

Grandes games para um mês pequeno

FEVEREIRO 2005

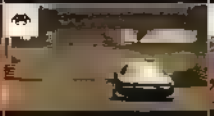
Spartan: Total Warrior
Sega • PS2/Xbox — Este jogo de ação da Sega promete ser um dos grandes títulos que poderão estar no seu game de fevereiro.

Shrek Super Slam
Activision • PS2/Xbox/GC — Shrek, Fiona e seus amigos estão empolgados com a chegada do novo jogo do Gingerbread Man, Shrek Super Slam.

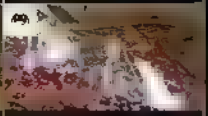
Dragon Ball Z: Budokai 3
Atari • PS2/Xbox — Não vamos falar de detalhes do videogame desta DS para os iniciantes, mas o game parece ser legal.

Def Jam: Fight for NY
Electronic Arts • PS2 — Se o ódio que Napoleon pode ter em relação a Hulk Hogan, então por que o filme de Jackie não vale?

Project Gotham Racing 3
Microsoft • PS2 — Os carros de corrida mais velozes do seu televisor ou Xbox vão para outro videogame exclusivo do Cubo de apenas 32K



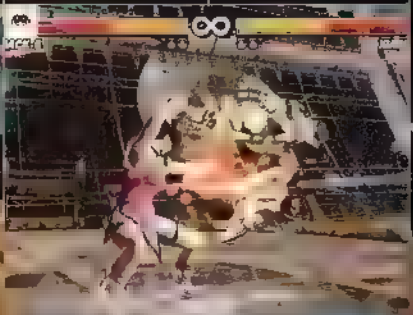
Need for Speed Underground 2
Electronic Arts • PS2 — Ação que se inicia AGORA e NÃO escureceram a humanidade, você também vai querer quebrar máquinas.



Ghost Recon 2
Ubisoft • PS2 — Sempre os mesmos, falsos rebeldes... grrrrrr! É deus Ubisoft tirá mesmo e você vai comprar!

Tekken Unleashed
Global Star • PS2 — Os donos do Xbox 1- nham o monopólio de vídeo semana, mas não mais: as cordadas sassanas chegam ao PS2.

Resident Evil 4
Capcom • PS2 — Os mais novos e terríveis monstros de Resident Evil chegando ao console da Sony.



Project Snowblind
Eidos • PS2/Xbox — Um jogo de tiro ambientado por uma assustadora apocalipse de uma tempestade. Parece familiar?

Galactic
VU Games • PS2/Xbox/GC/PC — Mais um game bacana em diversos sistemas baixo. O importante que seja bacana mesmo.

Tekken 5
Namco • PS2 — Tekken só vai passar para cá para poder pegarão, comemorando muitos dos personagens que tornaram os games popular. Tekken 4, fazendo alusão ao vencedor, Mishima Kazuya, o mais jovem lutador para comemoração de personagens.

Lançados em Fevereiro

Dragon Ball Z: [illegible]	Mortal Kombat: Deception	NBA Street V3	Shrek: Super Slam	Dragon Ball Z: Budokai 3
Ubisoft • PS2	Midway • PS2	Electronic Arts • PS2/Xbox/GC/PC	Activision • PS2	Atari • PS2/Xbox
Jogo Desconhecido	Pokémon Box	Jogo Desconhecido	Jogo Desconhecido	Jogo Desconhecido
Global Star • PS2	Global Star • Pokémon	Namco • PS2	Electronic Arts • PS2	Ubisoft • PS2
Ring of Fighters	Shrek Super	Sega Soccer Slam	Street Fighter Anthology	Yu-Gi-Oh!
SNK • PS2	Eidos • PS2	Sega of America • PS2	Capcom • Xbox	Ubisoft • PS2
Shrek Party Adventure	Jogo Desconhecido	Shadow of Rome	Jogo Desconhecido	Yu-Gi-Oh! World Champ
Nintendo • DS	VU • PS2/Xbox	Capcom • PS2	Ubisoft • PS2	Ubisoft • PS2, GC

QUARTERMANN

E quem não gosta de uma fofoquinha?

Chegou aquela hora de novo. Hora de sentar sozinho, refletir sobre o que já passou e traçar algumas resoluções para o ano que se inicia. Hummm, o que seria? Parar de levar minhas amigas virtuais para fazer programas em *Grand Theft Auto: San Andreas*? Ou talvez ser mais bondoso com os zumbis de *Resident Evil 4* e não explodir suas cabeças com tiros? Deixa pra lá! Eu nunca vou conseguir cumprir essas promessas. Então prometo que contarei fofocas mais legais que as do ano passado. Se você também fez alguma resolução de começo de ano, pode contar para mim através de e-mail ou por carta (os endereços estão na seção EGMail). Mas conte apenas resoluções relacionadas a videogames; eu e você sabemos que aquela promessa de emagrecer oito quilos não vai rolar.

A fantasia nunca acaba

Alguns de vocês devem ter ouvido falar que Hironobu Sakaguchi, o homem que criou a série *Final Fantasy* da Square Enix, fundou recentemente seu próprio estúdio de desenvolvimento, Mist Walker. Bem, parece que alguns de seus ex-companheiros — o compositor Nobuo Uematsu e o artista Yoshitaka Amano — foram contratados para trabalhar em um novo RPG para os consoles da próxima geração. E vejam essa: Sakaguchi está batendo papo com a Nintendo e a Microsoft para decidir qual sistema será a casa de seu projeto.

[illegible]

Retorno a Castlevania

Se você ainda não leu, não se esqueça de dar uma olhada em nossa enorme matéria sobre portáteis que começa na página 40, sobre a primeira amostra mundial de *Castlevania* para Nintendo DS. E por falar em caçada a vampiros, parece que a família Belmont vai voltar ao PS2 em algum momento de 2005. Por enquanto, não tenho muitos detalhes, mas ouvi dizer que a equipe de desenvolvimento aprendeu muita coisa sobre design de fases desde o último *Castlevania*.

EA leva GoldenEye ao PS2

Boatos no Ministério da Defesa dizem que outro jogo da série chegará no final de 2005. Mas tem uma pegadinha: 007 será o astro e ele só mostrará seus aparelhinhos bacanas e seu penteado bonito para os donos do PS2. Será que será este o primeiro game em que os saves serão compatíveis entre as versões para PS2 e PSP?

Capcom retrô

Sim, os games daquelas coleções de arcade da Namco e da Midway são bem feinhos, se comparado aos padrões de hoje. Mesmo assim, eles são muito legais de jogar. Parece que a Capcom também pegou a febre da velharia e planeja lançar em um futuro não muito distante sua própria compilação com uma tonelada de clássicos dos arcades. Esse até eu quero ver.

PS3 parado na pista

Quanto mais converso com criadores de games, mais eles me deixam com água na boca sobre os futuros projetos de Xbox 2. Mas raramente os ouço mencionar o que planejam para o PlayStation 3. Aparentemente, o próximo console da Sony ainda está longe, já que ninguém tem nenhuma pista das especificações técnicas da máquina. E é por isso que muita gente da comunidade de desenvolvimento está centrando todos os esforços no Xbox 2, que parece que vai mesmo ser lançado no final deste ano.

Totalmente retorcido

Sim, eu sei que acabei de mencionar que pouco se sabe sobre o PlayStation 3, mas eu não seria um fofoqueiro de primeira se não tivesse algum rumorzinho para contar. Então, aqui vai: um amigo de uma amiga de um amigo me disse que a série de combate veicular conhecida como *Twisted Metal* vai aparecer logo na estréia do console em 2006. Também me disseram que o game terá um enorme modo online e uma história ainda mais insana que *TM: Black*. Que tal?

[illegible]

PÊ DE OUVIDO

"[illegible] a explodir dentro da sua calça!"

— [illegible]

"[illegible] crianças [illegible] piscinas de sangue, [illegible]"

— [illegible]

"[illegible] irônico, você pode ler análises positivas de *Metroid Prime 2: Echoes*, o redator não tem nenhuma noção [illegible]"

— [illegible]

JOGO DE IDÉIAS

[illegible]

[illegible]

20 anos
de tradição em games
ELETROMIL
VIDEO GAMES
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
COMPRA | VENDA | TROCA | CONSERTO | Fazemos via SEDEX
ASSISTÊNCIA
ELETROMIL
VIDEO GAMES
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
www.eletromilgames.com.br

POR CIMA DA CARNE SECA...
LITERALMENTE!
Resident Evil, dioko pelos gamers a melhor série pura PSOne de todos os tempos em um Especial completo, com todos os detonados!
Playstation
RESIDENT EVIL
Especial Superdicas Playstation #02. JÁ NAS BANCAS

Ilustração: Nick Bergallo via pen

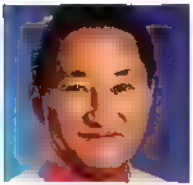
COMEÇOU A GUERRA

Sony, Microsoft e Nintendo já definiram suas táticas e nos revelaram informações exclusivas a respeito de seus planos de batalha para a próxima geração de consoles. Você está pronto para saber a verdade?

A coisa é surpreendente. Marios planejam ataques aéreos com bob-ombs; esquadrões de Master Chiefs se empilham em Warthogs e preparam a chuva de tiros; enquanto isso, um exército de Jaks (acompanhados por seus companheiros Daxters) surgem do nada, armados até os dentes. Será mais ou menos este o panorama da nova guerra dos consoles que está para começar. Apesar de as balas só começarem a voar de verdade no final de 2006 (analistas acreditam que a Microsoft lançará o Xbox 2 (ou Next, como vem sendo chamado) já no final de 2005, com a Sony e a Nintendo colocando seus sistemas no mercado no ano seguinte), olhamos para o futuro antes de tudo: visitamos o quartel-general de cada uma das empresas para conhecer de antemão suas estratégias para a próxima geração. E com a EA já oferecendo um vislumbre do que podem vir a ser esse títulos do futuro, a gente só pode se animar: Guerra é isso mesmo... e a gente adora! >

SONY

Plano de batalha para a próxima geração: força descomunal



A líder atual dos consoles não está com pressa de lançar um novo sistema doméstico, mas Kaz Hirai (foto acima), presidente da Sony Computer Entertainment America, diz que quando a máquina da próxima geração chegar a nossas mãos, vai ser fortíssima. Leia o que ele contou:

EGM Brasil: A Sony anunciou, em julho de 2004, que revelaria a "PlayStation da próxima geração" até o final de março de 2005. O plano continua sendo este?
Kaz Hirai: Até onde eu sei, continua. Falei com o Ken [Kutaragi, presidente e executivo-chefe da Sony Computer Entertainment Interactive] há algumas semanas, e foi o que ele me disse.

EGM: E você pode dizer o que veremos no lançamento?
KH: Se eu te contasse, acho que o Kutaragi mandaria nos fuzilar [risos]. Mas deixando as piadas de lado, ainda não discutimos os detalhes (a respeito de lançamento), nem internos nem externamente. Posso prometer que o evento será gigantesco.

EGM: A Sony também disse que o novo console estaria na Electronic Entertainment Expo (a E3, feira anual de games que rola em maio nos EUA). Esta demonstração será diferente do lançamento?
KH: Assim que definirmos os detalhes do evento de lançamento, determinaremos o que será divulgado ou demonstrado na E3.

EGM: Quando conversamos na E3 de 2004, você mencionou que seu próximo console teria que "oferecer um salto considerável na experiência do

Transações inesperadas
Na metade do seu passeio, Hirai prometeu que a Sony iria acrescer a comunidade online da PS2, com opções como leilões de dados de jogo no estilo Mercado Livre. Então, digamos, você pudesse comprar e vender carros da *Gran Turismo 4*, infelizmente, nada disso tornou-se realidade. Ele diz que leilões e outras opções online continuam sendo trabalhadas. "Queremos que saia certo logo de cara. Não vamos nos precipitar e lançar algo sem estarmos satisfeitos".

Tekken 5: exclusividade do PS2

usuário". Qual é a sua definição de salto considerável?

KH: Eu uso esta frase de uma maneira bem relaxada porque, para algumas pessoas, um salto considerável tem a ver com o visual, enquanto para outras está ligada à experiência completamente integrada à perspectiva online. Então, essa expressão pode significar coisas diferentes para pessoas diferentes. No final das contas, vamos oferecer uma gama de opções do ponto de vista tecnológico e de plataforma, para que os criadores de conteúdo possam aproveitar esses elementos para criar o que acreditam ser um salto considerável. Por exemplo, se oferecemos quatro cores no PlayStation original e doze cores no PS2, a próxima geração vai ter que ter todas as 64 cores, igual àquela grande caixa de lápis de cor que todos queríamos ter no primário. Queremos ter certeza de que conseguiremos isso.

EGM: Você acha que o jogo online terá papel maior no sucessor do PlayStation 2?

KH: O jogo online será parte integrante de qualquer console que queira seguir em frente. Vai ser quase como ar-condicionado ou airbag em um carro: antes era algo legal de ter, uma espécie de opção de luxo, hoje já se transformou em padrão para quase todos os carros (nos EUA), e a gente quase nem pensa mais nisso. Agora é parte integrante de qualquer carro, e acho que algo parecido acontecerá com o jogo online.

EGM: O que você acha do conteúdo para download em games?

KH: Acho que esta indo em frente, porque queremos que o online se transforme em uma alternativa cada vez mais integrante do mercado de consumo de massa. Estamos buscando lançar outros equipamentos que sirvam para armazenar dados de downloads e que sejam mais acessíveis do que o que temos atualmente no mercado na forma do HDD (disco rígido para PS2).

EGM: Qual é a probabilidade de o novo sistema ter compatibilidade com jogos anteriores?

KH: Contanto que a compatibilidade com jogos antigos não crie custos elevados nem prive o sistema de outras funções, não vejo por que não incluir esta opção no PlayStation da próxima geração.

EGM: Todo o mercado está apostando no lançamento do Xbox 2 da Microsoft ainda em 2005. Por acaso as ações da concorrência podem afetar a data de lançamento do seu próximo console?

KH: Sempre nos atemos àquilo que acreditamos ser o plano de ação mais adequado para nós mesmos e, o mais importante, para toda a comunidade de criadores de games, os varejistas e os consumidores. Não mudamos os nossos consoles a cada três, quatro ou cinco anos *(nota do editor: na verdade, o PlayStation 2 foi lançado praticamente cinco anos depois do PlayStation original)*. Nós não estamos preocupados com quem sai primeiro ou por último. E se fizermos uma análise histórica, nunca fomos o primeiro a chegar ao mercado. Lembra do Saturn? E do Dreamcast? Ele é o que deveria ter sido "o" console online da próxima geração, e veja só o que aconteceu. »

"Nunca fomos o primeiro a chegar ao mercado. Lembra do Saturn? E do Dreamcast? Ele é o que deveria ter sido 'o' console online da próxima geração, e veja só o que aconteceu"

Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America

O que vem por aí
Um pouco da munição que a Sony reservou para o PS2 em 2005

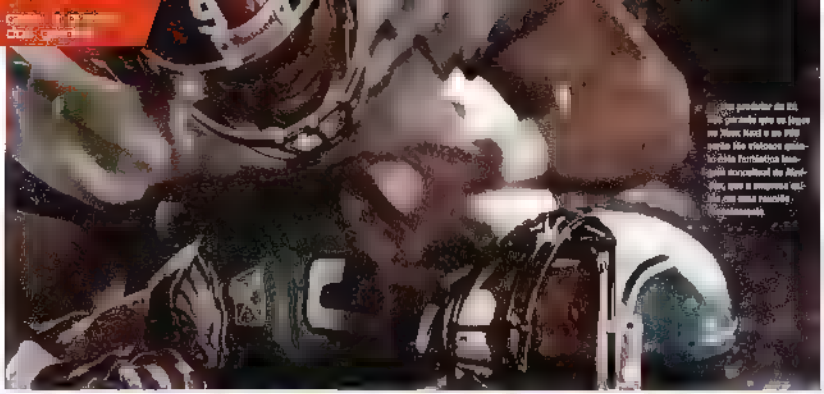
[illegible] Turismo 4
Fevereiro de 2005 – [illegible] com suas características online [illegible] durante os últimos meses de desenvolvimento, os 700 carros, físicas realistas de pilotagem e [illegible] opções de customização de *GT4* devem ser suficientes [illegible]

God of War
Março de 2005 – [illegible] de ação inspirado em *Devil May Cry* transporta o jogador para uma época em que os deuses gregos imperavam. Kaz Hirai, presidente da Sony CEA, diz que "este é um título muito bom no qual estamos apostando muito. Se você estiver procurando [illegible]"

Wanda and the Colossus
2005 – Informações sobre a seqüência não-oficial de Ico são liberadas aos poucos. O conceito envolve combate com inimigos gigantescos, [illegible] não só com porrada: é preciso [illegible] lar os monstros e usar áreas de seu corpo para achar os pontos fracos.

[illegible]
Final de 2005 – Depois [illegible] de suas raízes [illegible] (PS2) com suas missões e [illegible] (GC) com seu [illegible] volta à tradição com um [illegible] de batalha, progressão de personagens e formação de grupos.

[illegible]
Março de 2005 – A seqüência do sucesso [illegible] *The Mark of Kri* chega ao PS2 [illegible] tudo, com [illegible] Rau juntando-se à sua [illegible] poderosa [illegible]. Pena que o modo online para dois jogadores foi cancelado.



MICROSOFT

Plano de batalha para a próxima geração: estar sempre um passo a frente

Apesar de Shane Kim (foto acima), gerente geral da Microsoft Game Studios, não confirmar o lançamento do sucessor do Xbox para o final de 2005, ele demonstra plena certeza de que o console reinará limites, assim como o primeiro equipamento da empresa. Confira:

EGM Brasil: Disco rígido integrado, conexão em banda larga com a Internet, scam progressivo: estas são características fantásticas, mas que só atingem um público relativamente pequeno. Você acha que o Xbox estava à frente de seu tempo?
Shane Kim: Não acho que estejamos à frente do nosso tempo. Somos, sim, os líderes da transição para esta geração. De fato, temos sido líderes em relação ao que é possível em se tratando de games. Não nos arrependemos dos investimentos feitos nessas áreas porque eles serão parte integral da experiência de jogo e de entretenimento do futuro.

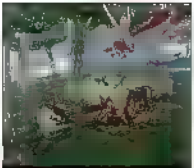
EGM: O próximo console também estará à frente da curva tecnológica, como aconteceu com o Xbox?
SK: Bom, acho que sempre desejamos que o hardware por trás do jogo seja o mais potente possível, a que toda essa força esteja à disposição dos criadores independentemente das características do equipamento.

EGM: A EA recentemente divulgou imagens de *Madden* e *Need for Speed*, afirmando que visuais com qualidade tão alta seriam possíveis já com a próxima geração de consoles. A declaração é verdadeira?
SK: Eu não vi estas imagens, mas ouvi dizer que são impressionantes e são boas indicadoras daquilo que será possível. Mas, mesmo sem vê-las, gostaria de acreditar que seremos capazes de ultrapassá-las.

EGM: Como você gostaria de ver o crescimento da Xbox Live, a rede de jogos por banda larga da Microsoft, nos próximos anos?
SK: Nossa base é ótima e acho que há capacidade de torná-la mais acessível a um público mais amplo, e isso acontece de inúmeras formas diferentes, como facilidade de uso e tipo de conteúdo disponível.
Uma coisa que gostamos de discutir é como diminuir a divisão que separa o jogo single player do multiplayer.
Acho que esta é uma tendência para o futuro.

EGM: Uma das principais características da rede Xbox Live é o conteúdo para download. Então, digamos que o seu próximo sistema não tenha disco rígido, como estão comentando por aí. Existe tecnologia disponível, seja em forma de memória especial ou em cartão, que permitiria a exploração desta característica?

SK: Claro que sim. É necessário assegurar a viabilidade do download, principalmente porque já possuímos muito conteúdo. Mas também é preciso assegurar que sua definição de conteúdo para download seja ampla o bastante, porque o conteúdo não precisa ser apenas os downloads enormes com que estamos acostumados. As coisas vão ser menores e as pessoas também



Jade Empire [illegible] ainda no Xbox

Fantasia não realizada
Poucas semanas depois de Kim nos contar o quanto e[illegible]gado com *True Fantasy Online*, a empresa cancelou o projeto sem explicação. E o que aconteceu? "Qualquer multiplayer massivo é uma tarefa ambic[illegible]nal dos copias, em termos de materializar essa visão, achamos que não poderíamos fazer isso tudo acontecer. Pelo menos, não no nível que achamos que seria aceitável por se tratar de um jogo feito pela própria Microsoft". Tá explicado?

terão a possibilidade de comprar itens em quantidades e tamanhos menores no futuro. Isto irá forçar menos as exigências de armazenamento.

EGM: Bem, a gente precisava perguntar. Muita gente do setor acha que a Microsoft vai abandonar a plataforma Xbox depois de abril. Você pode nos dizer quais serão os principais jogos de desenvolvimento interno que a Microsoft planeja lançar no segundo semestre de 2005?
SK: Caramba, acho que o Xbox tem muito futuro ainda. Só porque não anunciamos nada além de *Conker*, *Jade Empire* e *Forza Motorsport*, não quer dizer que vamos abandonar a plataforma Xbox.

EGM: Então, por que não houve anúncios de novos jogos?
SK: Bem, ainda estamos bem longe desses títulos do segundo semestre. Você pode discordar, mas o fim do ano não é a melhor época para anunciar novidades que só chegarão em seis meses, mais e a coisa pode se voltar contra você. O pessoal do marketing sempre tenta escolher o melhor momento para dar início ao bochicho.

EGM: Falando sobre a Rare, a Microsoft gastou muito dinheiro para comprar a empresa mas, até agora, só vimos um único título [*Grabbed by the Ghoulies*] criado por eles. O que você diria ao jogador que perdeu a confiança na Rare?
SK: Visitei a Rare na semana passada, então estou muito otimista, principalmente depois de ver tudo mais de perto e conversar com o pessoal lá. Eles não perderam sua criatividade nem seu talento da noite para o dia só porque passaram a fazer parte da Microsoft [risos]. Acho que as pessoas deveriam botar muita fé no futuro da Rare. Pelo que eu vi e pelo que está sendo desenvolvido, os fãs devem se animar muito com o que vem por aí.

> "Uma coisa que gostamos de discutir é como diminuir a divisão que separa o jogo single player do multiplayer. Acho que esta é uma tendência para o futuro"
>
> *Shane Kim, gerente geral da Microsoft Game Studios*

EGM: Tanto a Sony quanto a Nintendo, suas principais concorrentes, afirmaram que vão revelar seus novos sistemas já em 2005, durante a E3. Quando é que a Microsoft nos dará notícias concretas a respeito do Xbox 2?
SK: Infelizmente, não posso dar detalhes a respeito disso.

EGM: Então, você está dizendo que a Microsoft vai lançar mais títulos além dos três já citados?
SK: Não foi o que eu disse. Só estou falando que há muitas boas razões para segurar notícias sobre novos jogos. Com certeza há casos em que se começa a falar de um título cedo demais e a coisa pode se voltar contra você.

EGM: Então você acabou de visitar a sede da Rare? Que tal se você nos revelasse a quantas anda o projeto *Perfect Dark Zero*?
SK: Eu não faço a menor idéia do que você está falando. [Um integrante do departamento de relações públicas da Microsoft dá risada. ►

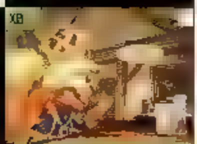
O que vem por aí
Um pouco da munição que a Microsoft reservou para o Xbox em 2005

Forza Motorsport
Abril de 2005 – Já estava na hora dos donos de Xbox ganharem um *Gran Turismo*. Este simulador automobilístico inclui carangos de todos os grandes fabricantes, inclusive BMW, Porsche e Ferrari. E diferentemente de GT4, ele tem jogo online.

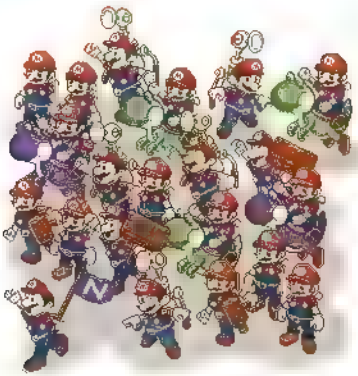
Jade Empire
Março de 2005 – A desenvolvedora Bioware troca seus sabres de luz (*Star Wars: Knights of the Old Republic*) por punhos de ferro em seu próximo RPG de ação, que leva o jogador à China antiga. Shane Kim da Microsoft espera que *Jade* seja "o RPG definitivo para a plataforma".

Doom 3
Março de 2005 – Levou os jogadores do PC ao inferno e à loucura com seu tiroteio incessante. Com um nível de realismo visual nunca visto antes, o mais recente episódio se concentra em um robusto modo single player.

Kameo: Elements of Power
2005 – Depois que largou da mão da Nintendo, a Rare parecia uma criança perdida no shopping. Só lançou um fraco game até agora, *Grabbed by the Ghoulies*, e há anos vem prometendo esse *Kameo* e um *Perfect Dark*. Será que agora vai?



Conker: Live & Reloaded
Março de 2005 – Quem vê cara não vê coração: esse fofo jogo de plataforma (original do Nintendo 64) está cheio de humor sarcástico e diálogos profanos. O multiplayer por equipes foi totalmente reformulado e agora inclui partidas online.



NINTENDO

Plano de batalha para a próxima geração: inovar e "matar a pau"

A Nintendo pretende lançar seu próximo console na mesma época que a Sony (no final de 2006) e, como aconteceu com seu mais novo portátil, a empresa está passando além de seus limites. E de acordo com Reggie Fils-Aime (foto ao lado), vice-presidente executivo de marketing e vendas da Nintendo, Mario e seus amigos estão mais do que prontos para mandar ver.

EGM Brasil: Qual é a sua estratégia em relação à próxima geração de consoles?

Reggie Fils-Aime: Na última E3, falamos a respeito do Revolution, o nome-código para o nosso próximo console doméstico. E afirmamos acreditar que o consumidor quer algo inovador, algo novo e diferente. Declaramos oficialmente que divulgaremos mais detalhes [sobre o Revolution] na próxima E3, e é o que vamos fazer. Achamos que dizer algo antes disso, francamente, é entregar o ouro para os concorrentes – que, infelizmente para nós, têm mania de pegar as idéias espertas que desenvolvemos e colocá-las no mercado com muita rapidez.

EGM: De que tipo de inovação estamos falando?

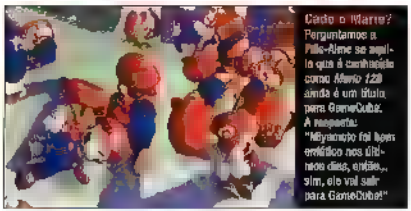
RA: Bom, o conceito de um sistema doméstico hoje se define por um equipamento enfiado dentro de uma caixa plástica e um controle ligado a ele. Achamos que este é um paradigma velho. Achamos que o consumidor quer algo bem mais inovador que isso. Unido ao conceito de forte noção de comunidade e imersão na jogabilidade, achamos que precisamos oferecer algo que esteja além daquilo que o consumidor já tem.

EGM: O que podemos esperar da estréia do Revolution durante a E3? Títulos para jogar? Revelação de novas tecnologias?

RA: A gente vai chegar lá a bolar para quebrar. Só o que vou dizer é para você ver o que fizemos na última E3 com o DS. Permitimos que ele fosse visto, tocado e obtivemos ótimas reações. Com certeza é o que pretendemos fazer com o Revolution.

EGM: Qual será o papel do jogo online no próximo sistema?

RA: Posso dizer que certamente estamos buscando criar uma noção de comunidade. Isso será executado online? Não temos certeza... eu não tenho certeza. Provavelmente, só vou poder dizer mais nos próximos meses, quando passar mais tempo na companhia do sr. Satoru Iwata [Presidente da Nintendo] e do sr. Shigeru Miyamoto [o criador de *Zelda* e *Mario*]. Eu sei que Miyamoto já fez comentários específicos a respeito do jogo online, mas ainda há muito trabalho a fazer. E da maneira como nós da Nintendo of America observamos a tecnologia se desenvolver, com certeza estamos oferecendo um ponto de vista baseado em outras maneiras de criar a noção de comunidade que, francamente, combina melhor com o ritmo do consumidor de hoje.



Cadê o Mario? Perguntamos a Fils-Aime se aquilo que é conhecido como *Mario 128* ainda é um título para GameCube. A resposta: "Miyamoto foi bem explícito nos últimos dias, então... sim, ele vai sair para GameCube!"

■ Em *Geist*, o jogador assume formas variadas e investiga tudo à sua volta. Ainda faltam meses para o game ser lançado, mas bem que a Nintendo poderia liberar essa tecnologia para uso no mundo real e permitir que descobríssemos mais sobre os planos da concorrência

EGM: "Comunidade" geralmente é usado como outro termo para "online". Mas, quando você a usa, comunidade não tem obrigatoriamente a ver com a internet, certo?

RA: Correto. E eu não quero falar sobre este assunto porque há coisas publicadas em revistas técnicas que falam como fornecer uma noção de comunidade diferente de uma experiência online com base na internet. Vamos dar muito mais informações na próxima E3.

EGM: Um registro de patente recente da Nintendo envolve um equipamento que possibilitaria acesso à internet, assistir à TV e jogar ao mesmo tempo. Por acaso isso tem alguma coisa a ver com o Revolution?

RA: Nós criamos tecnologias e registramos patentes o tempo todo. Então eu não diria que todas as patentes que criamos são para o Revolution. Mas vamos continuar a inovar e a romper limites em relação ao que podemos oferecer ao jogador, ao consumidor, e isso que, no fim das contas, representam as três coisas que, segundo o que acreditamos, fazem este setor se movimentar: excelentes games imersivos, novas experiências de jogo e um alto fator custo/benefício.

EGM: O que é preciso para alcançar a Sony na próxima geração e ultrapassá-la?

RA: Precisamos oferecer uma experiência inovadora ao consumidor e, ao mesmo tempo que a concorrência, assim que a transição de consoles ocorrer – isso quer dizer que não podemos chegar atrasados ao mercado. E precisamos escalar as melhores empresas de desenvolvimento de games para criar títulos maravilhosos para o nosso sistema. Se conseguirmos executar estas três coisas, garanto a você que teremos um ótimo sistema, volume enorme, lucros altos e posição de destaque. Mas precisamos ter as três coisas. ■

"Veja o que fizemos na última E3 com o Nintendo DS. Permitimos que ele fosse visto, tocado e obtivemos ótimas reações. Com certeza é o que pretendemos fazer com o Revolution."

Reggie Fils-Aime, vice-presidente executivo de marketing e vendas da Nintendo of America

---

[illegible]

Um pouco da munição que a Nintendo reservou para o GameCube em 2005

The Legend of Zelda
Final de 2005 – Pode confessar, você derramou lágrimas quando viu as primeiras imagens de Link novamente como adulto e personagem mais sombrio do que nunca, em mais aguardadas aventuras Zelda de todos os tempos. Reggie Fils-Aime, executivo da Nintendo, prometeu que este título [illegible] ao [illegible]

Mario Baseball
Final de 2005 – Quase ninguém gosta de beisebol no Brasil. Mas quase ninguém gosta de golfe também e [illegible] a opinião geral mudou depois de *Mario Golf*. Será que o mesmo vai acontecer com *Mario Baseball*? O encanador [illegible] de multiplayer [illegible] em um game de beisebol [illegible]

Star Fox Assault
Fevereiro de 2005 – A equipe Star Fox está de volta ao GameCube. Alguns anos após a aventura no planeta dos dinossauros, uma ameaça se espalha pelo Sistema Solar e a bicharada é designada para combater inimigos no céu e na terra.

Donkey Kong: Jungle Beat
Março de 2005 – Se você sangrou as mãos de tanto batucar em *Konga*, pode se preparar para mais [illegible]. *Jungle Beat* mistura [illegible] de ritmo com aventura [illegible] de batuques para guiar Donkey pela selva e não perca o compasso!

Kirby (título provisório)
Final de 2005 – Infelizmente, tudo o que sabemos até agora sobre o novo título do [illegible] é que é um game de aventura e que pelo menos um dos modos trará partidas para quatro jogadores. Não é muito, mas nós somos pacientes.

O ANO DOS PORTÁTEIS

O futuro dos games está em suas mãos

Você pode ser o tipo de jogador que se diverte no caminho para o trabalho ou pera a escola, [illegible] quando espera uma reunião começar ou adora derrotar demônios a qualquer momento do dia. Seja qual for o seu caso, os jogos portáteis estão à sua inteira disposição quando o console doméstico está distante. Nos últimos 15 anos, as várias encarnações do Game Boy da Nintendo controlaram praticamente 100% do mercado de games portáteis (vendendo bem mais do que cem milhões de unidades).

Mas esse domínio pode estar finalmente chegando ao fim: vários portáteis de próxima geração já ofereceram performance gráfica de altíssima qualidade, aplicações multimídia, disputas online e belíssimos designs, permitindo levar a guerra dos portáteis para um campo de batalha completamente novo. Conforme o jogo móvel vai chegando à idade adulta, os títulos disponíveis também prometem crescer. Prepare-se para obter agora detalhes saborosos dos games mais legais para os seis modelos de portáteis mais desejados do mercado. É só virar a página. >>

PlayStation Portable ..... pág. 42
Nintendo DS ..... pág. 46
Game Boy Advance ..... pág. 51
N-Gage ..... pág. 52
Zodiac e Gizmondo ..... pág. 53

PSP

PSP da Sony claramente tem o favoritismo na onda de lançamentos portáteis, combinando um design bacana, visuais impressionantes em 3D, conectividade sem fio e reprodução multimídia em uma tela maiúscula de meio palmo.

Destinado ao público mais velho do PS2, o PSP não é concorrente direto do Game Boy, voltado à gente mais jovem. "Não estamos muito preocupados com o que a Nintendo ou qualquer outra empresa está fazendo", diz Kaz Hirai, presidente da Sony CEA. "Vamos criar nosso próprio mercado". Ainda assim, o PSP é uma aposta da Sony: a empresa já declarou que vai levar prejuízo ao vender o hardware na faixa dos US$ 250, a espera recuperar a grana perdida com a venda de software.

Ficha básica

Fabricante: Sony

Data de lançamento no Ocidente: março de 2005

Preço: estimado em US$ 199,99 (mais ou menos R$ 600, no Brasil, pode ser importado por no mínimo R$ 2000)

Mídia: UMD (Universal Media Disc), um novo formato óptico de 1,8 gigabyte para jogos, filmes e música

Online: a capacidade sem fio permite ao PSP conectar-se com até outros 16 aparelhos em ambientes com rede Wi-Fi

INFECTED

Majesco • previsão de 2006

Ficha básica: nada abrevia tão bem: uma carreira promissora na polícia cômo uma mordida de zumbi na perna. Este é o seu ponto de partida mais animador em *Infected*, o próximo lançamento de ação/terror da Majesco para PSP. Mas não é tão sombrio como parece: em vez de sucumbir à febre dos mortos-vivos e dar início a uma carnificina, o sangue desta policial acaba com a infecção, milagrosamente. Então você faz o que qualquer herói faria: encharca monstros mutantes com litros de seu sangue por meio de uma pistola conectada à sua veia. A Cruz Vermelha ficaria orgulhosa disso.

A preparação dos zumbis para a transfusão inclui acertá-los com balas da pistola normal, para depois mandar um tiro com a arma carregada de sangue. Isso induz a uma ejaculação irreversível de explosões de carne bem nojentas. Outros zumbis que recebem respingos de sangue também explodem, causando uma reação em cadeia das mais horríveis. Você também deve tentar salvar o maior número possível de inocentes. Se todos os cidadãos do mapa forem infectados, você enfrentará uma "supercontaminação" e um ataque relâmpago de zumbis desesperados. Com [illegible] cadeia lhe garantem pontos que podem ser usados para deixar o visual do seu personagem mais alinhado ou comprar armas novas. Apesar de parecer desagradável, *Infected* é para diversão: foi desenvolvido pela Planet Moon, o pessoal bem-humorado por trás de *Armed and Dangerous*, sucesso inesperado do Xbox. Encher de chumbo um Papai Noel sedento de sangue nunca foi tão divertido.

Positivamente PSP: as capacidades de comunicação sem fio do PSP permitem [illegible] em ousa-matas de um contra um ou em modo deathmatch. As mecânicas são parecidas com o jogo single player, mas têm alguns desdobramentos diferentes: [illegible] do com o seu tipo de vírus, transformando o personagem depois passa em sua cópia [illegible] vírus em uma das missões especiais, ele se tornará um portador, passará sua infecção para outras pessoas e assim por diante. "É um outro tipo de reação em cadeia, como se fosse uma corrente do mal", explica o produtor Aaron Loeb. Doente à beça.

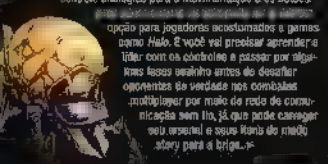
CODED ARMS

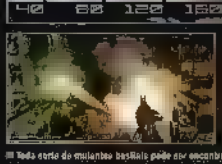
Konami • metade de 2005

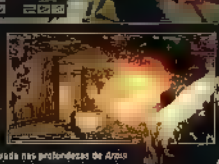
Ficha técnica como o Game Boy nunca impressionou muito no que diz respeito a visuais 3D, os games de tiro em primeira pessoa raramente faziam a transição dos consoles domésticos para a arena dos portáteis. Por sorte, a nova geração de equipamentos finalmente se coloca à altura dessa tarefa: um bom exemplo são os gráficos detalhados e brilhantes de *Coded Arms*, da Konami, um game de tiro em primeira pessoa ambientado em um mundo distorcido de realidade virtual. Você joga no papel de um hacker que lem como tarefa limpar um simulador de treinamento de combate que ficou louco, cheio de bugs que tornaram conta do sistema.

Positivamente PSP: como o PSP não possui duas alavancas analógicas, *Coded Arms* permite que você personalize os controles do jeito que preferir – usar o controle analógico para a movimentação e os botões

opção para jogadores acostumados a games como *Halo*. E você vai precisar aprender a lidar com os controles a passar por algumas fases sozinho antes de desafiar oponentes de verdade nos combates multiplayer por meio de rede de comunicação sem fio, já que pode carregar seu arsenal e seus itens do modo story para a briga.







■ Todo tipo de mutantes bestiais pode ser encontrado nas profundezas de *Arpus*

PSP (cont.)

METAL GEAR AC!D

Konami • Março de 2005

Ficha básica: a série de ação e espionagem mais famosa do mundo se prepara para um novo tipo de aventura: um RPG tático com cartas. Apesar de isso parecer um estranho retrocesso para Solid Snake, o game não exige que se tenha familiaridade com *Magic*, *Yu-Gi-Oh!* e similares para ser apreciado. Ambientado dois anos depois do final de *MGS2*, *Acid* tira Solid Snake da aposentadoria para lutar contra uma nova ameaça à segurança nacional.

Pelo caminho, você vai se juntar a Teriko, uma agente boazuda, para algumas missões duplas em que você controla os dois personagens.

[illegible] modo multiplayer sem fio teve que ser [illegible] lançado junto com o PSP. Esperamos que o visual – com qualidade quase igual à do PS2 – faça com que não sinta [illegible]

(Abaixo) Em *Acid*, é possível acertar Snake e Teriko nas missões em dupla

A bela Mario Steel também vai dar seus pulinhos em *Advent Rising*, para Xbox

ADVENT SHADOW

Majesco • previsto de 2006

Ficha básica: *Shadow* faz par com *Advent Rising*, o game de tiro que a Majesco vai lançar para o Xbox (é o primeiro nos planos de uma trilogia escrita por Orson Scott Card, o notável de ficção científica). Apesar de não fazer parte da narrativa central, esta aventura incrementa a história paralela de Mario Steel, coadjuvante de *Advent Rising*. Você assume o controle de uma mercenária gostosa e deve escapar de um planeta moribundo sob o cerco de alienígenas.

[illegible] *Advent Shadow* está entre os projetos mais ambiciosos do PSP: seu visual deslumbrante em 3D, a jogabilidade variada (tem de tudo: tiro em terceira pessoa, combate a bordo de veículos e até combates aéreos) e a trilha sonora épica (que conta até com orquestra e coral completos) provam que os jogos para portáteis estão cada vez mais parecidos com os jogos para consoles.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND: RIVALS

EA Games • Março de 2006

Ficha técnica: todas as ruas bacanas, os carros envenenados e as gostosas da série de corrida da EA chegam rasgando ao novo portátil da Sony. E pelas imagens, dá para ter certeza de que nada ficou de fora durante a transição. Corridas entre dois competidores simultâneos serão o destaque.

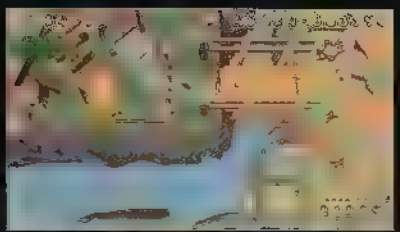
Positivamente PSP: efeitos visuais, rastros de movimento, transformam a ação em uma sensação quase alucinógena quando você pisa fundo. Bom mesmo é ultrapassar seus amigos como um foguete em uma partida multiplayer sem o uso de fios.

MERCURY

Ignition • metade de 2006

Ficha técnica: *Mercury* remete ao clássico *Marble Madness* (lembra dele, bolinha atravessando o labirinto?), mas a conceito aqui é mais antigo: os brinquedos de madeira e bola de gude de tempos passados. Este é um verdadeiro retorno aos brinquedos da infância: basicamente, você guia uma bolha de mercúrio escorregadio através de diversos labirintos loucos.

Positivamente PSP: além dos efeitos gráficos de arrasar, *Mercury* também se aproveita do poder do PSP ao utilizar a porta USB do sistema para se conectar a um sensor de movimento. Dessa forma, você poderá controlar suas bolas metálicas movendo o aparelho para frente e para trás. É um exercício criativo e divertido na arte de fazer games. »



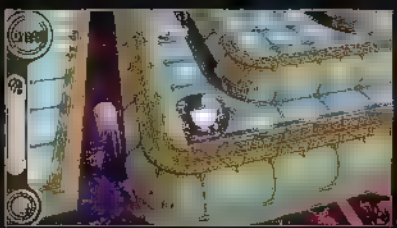
Frogger mostra no PSP o que você veria se assistisse drogas diariamente

FROGGER

Konami • metade de 2006

Ficha técnica: se a última vez que você atravessou a rua com o Frogger foi durante a década de 80, então perdeu muito da evolução do anfíbio simpático. Hoje, Frogger pula através de paisagens criativas enquanto recolhe itens e domina movimentos como "virar e pisar". Mas você não é mais um sapo qualquer: agora, é possível escolher também entre o novato Amazônia, ou Lumpy, um sapão largado e capetchoso.

Positivamente PSP: a tela ampla do aparelho beneficia a jogabilidade alegre de *Frogger* e também oferece uma melhor visão da ação. O PSP também permite minigames para quatro jogadores sem fio.

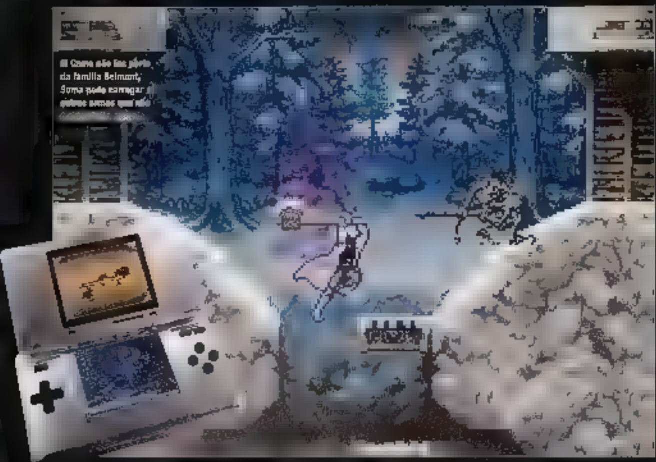


Toda diversão do *Mercury* num micrinho, sem nenhum dos efeitos colaterais de uma rave

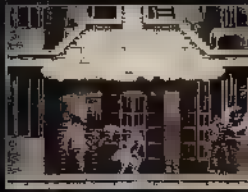
NINTENDO DS

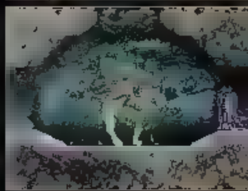
O portátil lançado há pouco tempo pela Nintendo pode não ter a capacidade de apresentar gráficos inacreditáveis como o PSP tem, mas oferece funções únicas que o colocarão em uma classe própria, bizarra e inovadora. Suas duas telas alinhadas verticalmente podem confundir à primeira vista, mas as empresas já estão fazendo experiências de usos funcionais e criativos [illegible] mapas e sub-telas.
O mesmo acontece com a tela sensível ao toque: já há jogos remapeando as regras da interatividade e do controle. Sem dúvidas, o Nintendo DS é diferente e inovador, mas ainda estamos esperando games que façam justiça a essa personalidade única.

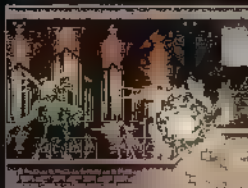
Ficha básica
Fabricante: Nintendo
Data de lançamento: já disponível
Preço: US$ 149,90 (mais ou menos R$ 450. O importado sai por R$ 900).
Mídia: cartuchos próprios de 1 gigabit; também funciona com todos os jogos para Game Boy Advance
Opções: a capacidade sem fio permite que um DS se conecte a até 15 outros portáteis em locais com rede Wi-Fi



Como não faz parte da família Belmont, Soma pode carregar outras armas que não [illegible]







CASTLEVANIA

Konami • Segundo semestre de 2005

Ficha básica: se você já cansou [illegible] dos mortos nos jogos da série *Castlevania*, está com sorte: o próximo capítulo da saga duradoura da Konami para o Nintendo DS não vai incomodar [illegible] enredo de renascimento. Seqüência direta do fenomenal *Aria of Sorrow* para Game Boy Advance, este jogo se inicia no longínquo ano de 2036 – precisamente 12 meses depois do herói Soma Cruz ter conseguido escapar de seu lúgubre destino nas mãos dos [illegible] que ficou triste com o fato de Soma não cumprir seu destino e se transformar na reencarnação de Drácula", explica Koji Igarashi, produtor de *Castlevania*. "Entre essas pessoas está Celia Fortner, a fundadora de um culto cuja crença era de que seu deus é perfeitamente bondoso – e, portanto, precisa da existência de algo perfeitamente maligno para existir. Ela fará tudo a seu alcance para matar Soma". Em vez de ficar esperando que um grupo de religiosos fanáticos dê cabo dele, Soma vai tomar o assunto nas próprias [illegible] to para enfrentar seus possíveis assassinos. Como já era de se esperar, ele encontra seu caminho até um castelo bem conhecido...

O grosso da jogabilidade de *Castlevania* não mudou muito desde *Aria of Sorrow*, que por sua vez tem forte inspiração em *Castlevania: Symphony of the Night*, o divisor de águas de Igarashi para PS1. Soma continua [illegible] tradicional perspectiva vista de lado e, em vez de explorar fases lineares, você o conduz através de um mapa labiríntico de áreas interligadas, recolhendo itens e desvendando segredos. Assim como em *Symphony*, o perso[illegible]senal de armas diferentes – espadas, lanças, marretas etc. – em vez daquele velho chicote de Simon Belmont. Além disso, dá para esperar a volta do consagrado sistema Enemy Soul de *Aria*: em vez de pegar apetrechos antigos como água benta e machado, você desfere ataques bacanas equipando esferas largadas pelos inimigos. Cada um deles carrega uma esfera, mas, para recolher todas, é preciso muita dedicação. "Implementei várias melhorias ao sistema de jogo de *Aria*", afirma Igarashi. "Existem muitas armas novas e únicas para usar, e aumenta[illegible]".

O diferencial do DS: Você não precisa de um diploma em vampirologia [illegible]

[illegible]

TOQUE MÁGICO

O produtor Koji Igarashi explica como você vai usar a caneta Stylus na tela sensível do DS em *Castlevania*

"Desta vez, para matar os chefes, é preciso mais do que ataques precisos: depois que você zerar os hit points do inimigo, a tela do Magic Seal aparece.

Aí você usa a canetinha para desenhar uma figura e 'selar' o inimigo. Se a forma for desenhada de maneira incorreta, o inimigo recupera um pouco de sua energia e a luta continua"

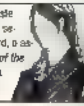
segunda tela do DS vai funcionar: "A tela de cima vai mostrar o status atual do jogador, junto com sua posição no mapa geral", explica Igarashi. Em um jogo em que você precisa se esforçar para lembrar onde foi que viu aquela plataforma inalcançável, ter visão constante do desenho do castelo [illegible]

Já os planos de Igarashi para a tela sensível não são assim tão previsíveis. "Como é um jogo de pura ação, eu não quis misturar o uso dos botões com a Stylus ao mesmo tempo", diz. Então, apesar de a ação principal se desenrolar na tela sensível da parte de baixo, você só vai precisar tocar nela quando usar o novo sistema Magic Seal (leia mais nesta página). No que diz respeito ao visual, *Castlevania* opta pelo estilo 2D tradicional, acabando com o [illegible] frentar outro *Castlevania 64* (N64) borrado e quadradão. "O DS é um ótimo portátil para expressar a jogabilidade em 2D", explica Igarashi. "Eu reparei que o DS tem capacidade gráfica me[illegible] mãos o desafio de romper os limites deste novo equipamento". A equipe de criação também planeja usar bastante as capacidades musicais do aparelho. [illegible] compositora da série, Michiru Yamane [illegible] *Symphony of the Night*) vai pessoalmente supervisionar a produção musical e escrever algumas faixas. Fãs dos títulos anteriores de *Castlevania* para GBA provavelmente só terão uma [illegible] mais. Depois de oito ou nove horas de [illegible] tos-vivos, você provavelmente terá examinado cada caminho e reentrância do casarão do Drácula.

O potencial para ação multiplayer aumentaria bastante o replay deste capítulo para DS. "Não quero colocar dois Somas para correr juntos", diz Igarashi. "Mas espero achar espaço para um modo versus, se o tempo permitir". E mesmo que não haja es[illegible] Igarashi promete criar a possibilidade [illegible] troca de mapas customizados e de Enemy Souls. ►

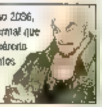
REPRISE DE ARIA

Todos os personagens sobreviventes de *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA) estão de volta nesta seqüência. Relembre:



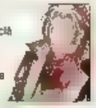
Genya Arikado: este negociante (que é secretamente Alucard, o astro de *Symphony of the Night*) ajuda Soma em sua missão.

Yoko Belnades: bruxa instrutora (e descendente da heroína de *Castlevania III*, Sypha Belnades), trabalha com Arikado para proteger Soma.



Hammer: no ano 2036, é totalmente normal que um oficial do Exército venda suprimentos para mulheres adolescentes

Mina Hakuba: a amiga de infância de Soma, que já foi raptada, também está destinada a morrer. Que vida dura



Julius Belmont: descendente do clã Belmont, Julius ajudou a selar o caixão de Dracula em 1999

[illegible]

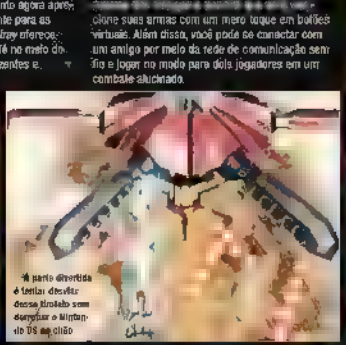
NINTENDO DS (cont.)

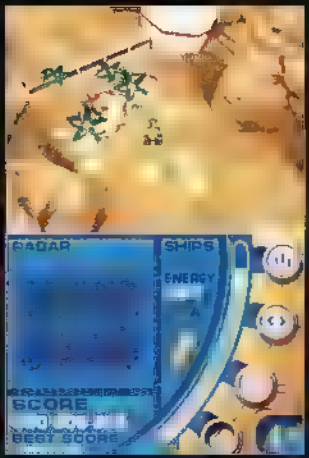
NANOSTRAY

Majesco • Primeiro semestre de 2005

Ficha técnica: veteranos do lançamento do GBA, em 2001 talvez se lembrem de *Iridion 3D*, um game de tiro espacial com belos gráficos. A mesma equipe de desenvolvimento agora ajeita, senta este game de tiro interessante para as duas telas do Nintendo DS. *Nanostray* oferece uma jogabilidade similar, estilo balé no meio do tiroteio, com armas especiais reluzentes e legiões de naves inimigas.

O diferencial do DS: *Nanostray* usa todas as funções especializadas do Nintendo DS. A seguida lela mostra sua pontuação, a posição dos [illegible] clone suas armas com um mero toque em botões virtuais. Além disso, você pode se conectar com um amigo por meio da rede de comunicação sem fio e jogar no modo para dois jogadores em um combate alucinado.



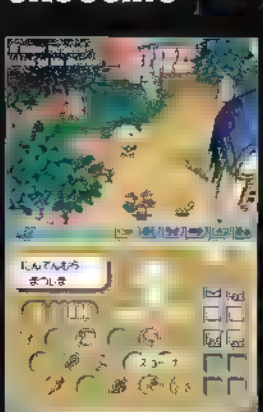


ANIMAL CROSSING

Nintendo • Metade de 2005

Ficha técnica: trabalhos chatos como arrancar ervas daninhas, reposicionar móveis e dar conta das tarefas tornam-se envolventes quando acontecem num game. Esta sequência do sucesso de Cube ameaça engolir seu tempo livre – afinal, não é fácil encontrar as cortinas perfeitas para combinar com o tapete traçado da sala.

O diferencial do DS: ao [illegible] visitar a cidade dos seus amigos no *Animal Crossing* de GC, é preciso levar seu cartão de memória [illegible]. Nesta versão para DS, você vai poder fazer a mesma coisa por meio da rede de comunicação sem fio, conectando-se e compartilhando experiências com seus companheiros.

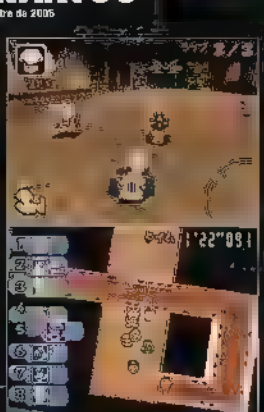


MARIO KART DS

Nintendo • Primeiro semestre de 2005

Ficha técnica: Mario e seus amigos tornam as pistas para mais uma rodada de cana automotiva, com toda a velocidade e arremesso de bombas que já se tornaram marca registrada da série.

O diferencial do DS: como era de se prever, a segunda leta não presta para muita coisa além de mostrar um mapa da pista atual. E a promessa da competição multiplayer sem fio que separa este jogo de seus antecessores. Se alguém inventar um método de usar roteadores sem fio para organizar corridas pela Internet, aí veremos bem legal.



TOUCH! KIRBY: THE MAGIC PAINTBRUSH

Nintendo • Metade de 2005

Ficha básica: Kirby, nosso herói rosado e adorável, embarca em mais uma aventura de plataforma. Desta vez, ele está preso dentro de um quadro, e a sua tarefa guiá-lo através das paisagens pintadas (e infestadas de inimigos) com o fabuloso pincel mágico do título do jogo (quer dizer, a Stylus do Nintendo DS).

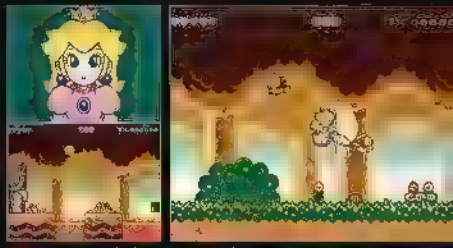
O diferencial do DS: enquanto a maior parte das versões de clássicos da Nintendo para DS aproveitam pouco as características do equipamento, *Kirby* mergulha em uma nova forma criativa de usar a tela de toque. É sua a tarefa de desenhar plataformas, cutucar Kirby para ele correr e guiá-lo para destruir inimigos.

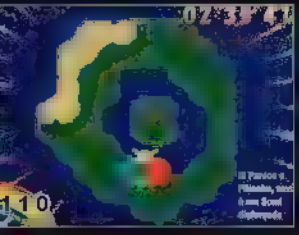
SUPER PRINCESS PEACH

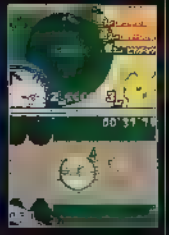
Nintendo • Metade de 2005

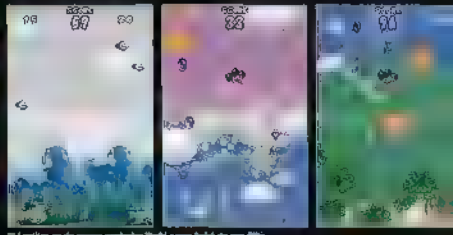
Ficha básica: Peach finalmente ganha um super de movimento de liderança feminina, partindo em uma missão para salvar seu querido Mario. Se homens terão estereótipos para um jogo em que um guarda-chuva fugerela é a principal arma, pirão, é uma questão sem resposta.

O diferencial do DS: por mais absurdo que possa parecer, a tela de cada só mostra uma enorme imagem animada da princesa, que reage aos eventos do jogo – fofo, mas inútil. Toda a ação se passa na tela de baixo, onde você poderá soltar e rodopiar com sua fiel cambaia.









POKÉMON DASH

Nintendo • Março de 2005

[illegible] elétrico bilionária (e meio surdo por sinal), corre alucinado em uma pista, na esperança de vencer seus amiguinhos [illegible] ele. A sequência de corridas suadas é quebrada por saltos de pára-quedas (que estranhamente se desenrolam a *Pilotwings* para Super Nintendo) e outros eventos inusitados.

O diferencial do DS: as corridas aproveitam muito bem a tela sensível do DS – você guia a criatura pela pista usando a Stylus. Algumas curvas [illegible] petição não seja tão simples, mas, [illegible] minigame que deverá ser visto incluído nos próximos lançamentos *Pokémon* para DS, *Diamond and Pearl*.

YOSHI'S TOUCH & GO

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: o indefeso Baby Mario e o fiel Yoshi retornam ao papel do clássico *Yoshi's Island* (Super NES) neste novo game de plataforma para tela sensível ao toque. Em alguns estágios, você guia o pequeno herói através de cave pilotos de perigos, enquanto em outros é Yoshi quem protege Mario da ameaça de sequestro, jogando ovos e derrubando vilões.

O diferencial do DS: *Touch & Go* se afasta da tradicional de "usamos usar pra dos toles apenas como tela de [illegible] ao usar efetivamente as [illegible] telas para o jogo. Mas há uma perspectiva preocupante: a ação principal de tela sensível ao toque (desenhar nuvens para Yoshi galopar por cima) é [illegible] parecida com a mecânica colorida de *Touch! Kirby*. >

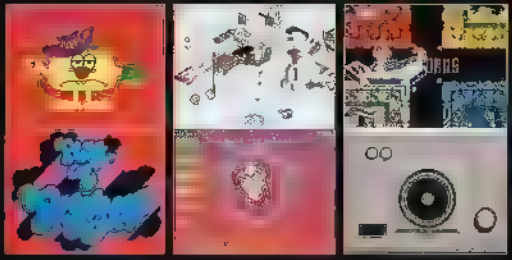
NINTENDO DS (cont.)

ATARI CLASSICS

Atari • Março de 2005

Ficha básica: esta não é só mais uma coleção mirrangenta de antigos sucessos do arcade. Desta vez, a Atari contratou gráficos famosos de New York para reinventar a visual de dez de seus títulos antigos – *Pong*, *Asteroids*, *Breakout*, *Centipede*, *Tempest*, *Warlords*, *Space Duel*, *Gravitar*, *Lunar Lander* e *Sprint*. Os puristas podem até desprezar estes remakes renovados, mas os mais novos provavelmente vão chamá-los de "irados".

O diferencial do DS: estes velhos sucessos devem funcionar maravilhosamente no DS. Alguns parecem que foram feitos para a tela sensível ao toque: *Tempest*, *Centipede* e *Breakout* se beneficiam da resposta instantânea da Stylus, que se aproxima bastante do tipo de controle das máquinas de arcade. Junte a isso a multiplayer sem fio para quatro jogadores e você terá nas mãos um verdadeiro renascimento portátil.



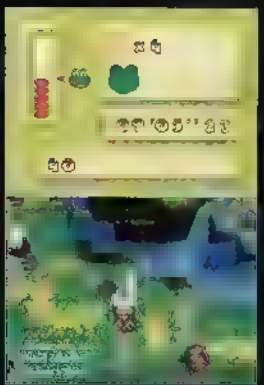
No *Tempest* na telinha sensível é bacana, mas o ideal mesmo seriam botões físicos!

FROGGER

Konami • Metade de 2005

Ficha básica: já faz muito tempo que o famoso sapo da Konami dominou a arte de atravessar ruas cheias de carros. Agora ele parte [illegible] bem parecida com suas investidas no PS1. Controles simples e faceis, [illegible] extras aspondidos devem fazer deste mais um sucesso anfíbio.

O diferencial do DS: *Frogger* faz uso padrão [illegible] não verá nada de outra além de informações como pontuação, tempo e vida), mas pelo menos se aproveitou das capacidades de comunicação sem fio do DS, em embates de quatro sapos.

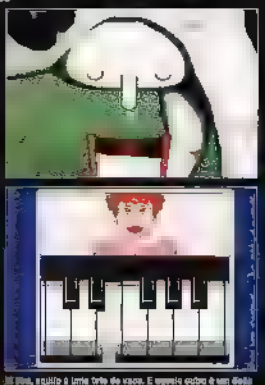


WARIOWARE TOUCHED!

Nintendo • Fevereiro de 2005

Ficha básica: O conceito revolucionário dos minigames, que estreou em 2003 no GBA, chega com tudo ao DS. Aqui, o sucesso depende das suas habilidades de ra[illegible]pidar. Mas você só tem três segundos para descobrir a ação bizarra que cada tarefa exige, enquanto detona os mais de cem minigames instantâneos e inéditos.

O diferencial do DS: *Touched!* faz com que [illegible] seu portátil igual a um *mullet*, mas *Feel the Magic* também faz isso. Ainda assim, o fator loucura deve ser razão suficiente para levar este título para casa. >

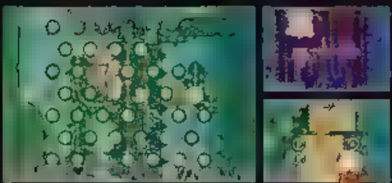


Já isso, aquilo e uma tira de vaca. É aquele outro e um dedo

GAME BOY ADVANCE

[illegible] Nintendo. Mas com mais de 50 [illegible] está pronto para ir para o museu.

Ficha básica
[illegible]
Data de lançamento: já disponível
Preço: US$ 79,99 (mais ou menos R$ 240)
[illegible]



[illegible]

[illegible]

DK: KING OF SWING

[illegible]

Ficha básica: o macaco símbolo da Nintendo e batuqueiro de primeira defende seu título de "rei da selva" contra os esquemas sórdidos de King K. Rool [illegible] Pelo caminho, ele vai salvar diversos integrantes da turma de Kong como Diddy, Bole e Funky.

[illegible] inovação? *Swing* redefine a fórmula da jogabilidade DK, fazendo com que retome à sua essência mais crua: aperte o botão L e Donkey mexe a mão esquerda, aperte o R e ele mexe a direita. Com esses dois movimentos simples, você vai atravessar estágios [illegible] e cheios de armadilhas.

MARIO PARTY ADVANCE

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: a mistura anual de jogos de tabuleiro e minigames competitivos para multiplayer afinal chega aos portáteis. E você nem vai precisar reunir uma turma para se divertir: 60 competições single player fazem deste título a opção perfeita para jogadores solitários.

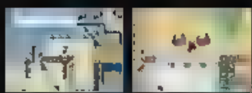
Alguma inovação? A atenção dada [illegible] uma nova direção, mas os caros amigos não foram completamente esquecidos. É possível conectar dois GBAs para jogar games de batalha, trocar itens e usar "aparelhinhos" especiais, [illegible]

WARIOWARE TWISTED!

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: Apronte os seus reflexos para mais uma porção de insanidade em forma de microgames inspirados no sucesso de 2003 para GBA, *WarioWare Inc.* Você vai ter que dar conta de mais de cem novos desafios bem-humorados, com poucos segundos para resolver cada um deles.

Alguma inovação? O novo *WarioWare* traz uma grande novidade: o próprio cartucho vem equipado com sensor de movimento. Em vez de usar o direcional, você inclina o aparelho para resolver os games. É animado, maluco e movimentado... mas não é algo que você vai jogar no ônibus.



POKÉMON EMERALD

Nintendo • Abril de 2005

Ficha básica: neste jogo, você captura criaturas inocentes e as treina para que se matem umas às outras, e então ganha mais importância frente a seus rivais... mas é tudo muito fofo e bonitinho. Adivinha? É mais um *Pokémon*.

Alguma inovação? *Emerald* permite a realização de batalhas *multiplayer* sem fio (por meio do adaptador que vem com o game), mas isso não chega a ser novidade – *FireRed* e *LeafGreen* ofereciam a mesma coisa. Pelo menos, os fãs vão encontrar [illegible] los no enredo e uma nova área a ser explorada.

FIRE EMBLEM 2

Nintendo • Março de 2005

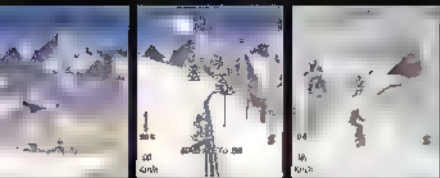
Ficha básica: seqüência do sucesso de estratégia de 2003, *FE2* joga você dentro de mais um conflito tático. Na pele de uma princesa enlezada, você recruta um exército de guerreiros e empreende batalhas estratégicas parecidas com as de *Advance Wars*.

Alguma inovação? A jogabilidade e o visual não melhoraram muito, mas duas inovações fundamentais o transformam em um jogo mais complexo: agora você pode escolher entre duas classes de personagens conforme seus heróis sobem de nível. Também é possível selecionar caminhos quando se desloca pelo mapa do mundo. ➤

N-GAGE

[illegible] bem sucedido (o design do aparelho original parecia um taco grande de metal e exigia que os usuários falassem "de ladinho"), o híbrido de telefone celular e sistema [illegible] "[illegible] é legal, mas jogar [illegible] em outro país, é ainda mais legal".

Ficha básica
Fabricante: Nokia
Data de lançamento: já disponível [illegible] apenas o modelo antigo)
Preço: US$ 199,99 [illegible]
[illegible]



[illegible] SSX ficaria no PS1?

SSX OUT OF BOUNDS

Nokia • Fevereiro de 2005

Ficha básica: *Out of Bounds* enfia toda a ação da série de snowboard da EA Big, que fez muito sucesso nos consoles, na telinha do N-Gage. Com dez praticantes que estão de volta, onze encostas escorregadias e todas as manobras exageradas que você quiser, este deve ser um dos melhores títulos [illegible].

Só para o N-Gage: até quatro jogadores podem competir por meio da rede de comunicação sem fio, e será possível fazer o download de roupas e pranchas novas também. Além disso, se você fizer uma manobra ver[illegible], vai poder telefonar para os amigos e se exibir... usando o próprio N-Gage.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Nokia • Março de 2005

Ficha básica: não se preocupe se você deixou passar o último *Splinter Cell* para N-Gage (ele não passava de uma adaptação tosca da versão para GBA). *Chaos Theory* impressiona com seu novo engine gráfico em 3D e também com uma seleção bem completa de armas e movimentos acrobáticos para o superespião Sam Fisher.

Só para o N-Gage: qualquer pessoa que tenha passado tempo suficiente jogando o multiplayer de *Pandora Tomorrow* no Xbox e PS2 sabe como são divertidas as partidas de espiões contra mercenários. Este game recria as emoções dos embates entre quatro jogadores, juntamente com a ação cooperativa entre dois jogadores.

[illegible] *Splinter Cell* para GBA.

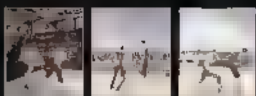
[illegible] *Final Fantasy Tactics*

RIFTS: PROMISE OF POWER

Nokia • Junho de 2005

Ficha básica: veteranos da cena de RPGs de papel e caneta (ou pelo menos aqueles que reconhecem esta herança) certamente já ouviram falar de *Rifts*, um universo de jogo ambientado em uma América futurista e pós-apocalíptica. Este RPG de estratégia o coloca no comando de uma turma corajosa que enfrenta hordas de mutantes, deuses, demônios, viajantes do tempo, ciborgues e marcianos.

Só para o N-Gage: conecte-se com os amigos pela rede de comunicação sem fio na N-Gage Arena para tarefas cooperativas ou embates corpo a corpo.



[illegible]

ONE

Nokia • Metade de 2005

Ficha básica: este jogo de luta não deve ser confundido com o antigo game de tiro para PS1. Aqui, as bolas de fogo e os fatalities de outros jogos são deixados de lado, em prol do realismo de ossos esmagados. Estilos de luta genuínos com movimentos verdadeiros estão disponíveis para uso em estágios de luta no mundo real.

Só para o N-Gage: será possível duelar com jogadores na N-Gage Arena por meio da rede de comunicação sem fio, conferir sua posição em um ranking global e até customizar seu personagem.

[illegible]

CATAN

Capcom • Metade de 2005

Ficha básica: é chocante, mas o primeiro game da Capcom para o N-Gage não é uma adaptação de algum jogo *Mega Man*. Em vez disso, a empresa traz o clássico jogo de tabuleiro Catan, em que você trabalha para construir uma colônia próspera e, simultaneamente, tenta afastar a concorrência. É um trabalho bem cerebral, garantimos.

Só para o N-Gage: jogar sozinho, testando seus talentos mentais contra a inteligência artificial é bacana, mas em *Catan*, nada se compara a jogar contra outros três jogadores por meio da N-Gage Arena.

ZODIAC

Os jogos ocupam apenas uma fração das capacidades desse portátil caríssimo: o Zodiac também funciona como PDA, mp3 player, receptor de GPS e navegador de internet. "O Nintendo DS e o Sony PSP são fortes concorrentes na área dos games, mas não vão muito além disso", diz Gyron Connell, co-fundador da Tapwave, fabricante do Zodiac. "Oferecemos aos usuários a possibilidade de usá-lo para jogar, além de ter várias outras funções".

Ficha técnica
Fabricante: Tapwave
Data de lançamento: já disponível
Preço: US$ 399,99 (mais ou menos R$ 1.200)
Mídia: cartuchos próprios; também é possível fazer download de jogos
Outros: tecnologia Bluetooth tanto para jogos multiplayer locais quanto em área estendida

GIZMONDO

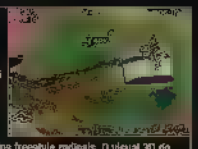
Gizmondo combina jogos com diversas funções multimídia: vídeo, música, internet, GPS e câmera digital. Mas os jogos não ficarão em segundo plano: "sabemos que o mercado dos portáteis será conduzido pelo conteúdo e pela funcionalidade, e o Gizmondo vai ser eficiente em ambos os aspectos", diz o fundador Carl Freer. Com certeza, a parceria com a Microsoft anunciada há pouco vai ajudar bastante.

Ficha técnica
Fabricante: Tiger
Data de lançamento: primeiro semestre de 2005
Preço: US$ 459,99
Mídia: cartuchos próprios; também permite download de jogos
Outros: tecnologia Bluetooth tanto para jogos multiplayer locais quanto em área estendida

MTX: MOTOTRAX

Tapwave • Primeiro semestre de 2005

Esta versão do simulador de motocross da Activision traz um modo de carreira não-linear em que você pode participar de corridas de motocross tradicional, supercross indoor e desafios freestyle radicais. O visual 3D do game para console foi radicalmente alterado para um estilo 2D mais simples, mas a jogabilidade com alta resposta permanece intacta. E na hora de executar as manobras, é o controle que importa.



ANIMATED DUDES

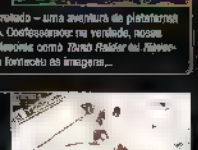
Tapwave • Primeiro semestre de 2005

Isso aí é que é propaganda não-enganosa: esta aventura infantil em 2D apresenta três heróis diferentes; cada um mais feliz do que o outro. Tem até um gibi do mal para ser derrotado – uma aventura de plataforma não estaria completa sem algo do tipo. Costumávamos ter ressalvas, nessa interação era mostrar jogos mais promissores como *Tomb Raider* ou *Prince of Persia: Sands of Time*, mas a Tapwave não nos forneceu as imagens...

HOCKEY RAGE 2005

Tapwave • Primeiro semestre de 2005

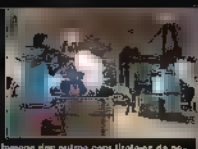
Com um nome desse (algo como Fúria do Hockey), a decepção seria completa se o jogo não tivesse brigas corpo a corpo – por sorte, a pancada existe. Você pode atacar os adversários com golpes diversos durante seu trajeto pela quadra até enfiar o disco no gol adversário. Dezesseis times estão representados e é possível jogar contra um amigo usando o modo de comunicação direta com o Bluetooth.



COLORS

Indie • Primeiro semestre de 2005

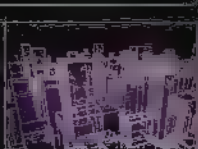
Se você curtiu a guerra entre gangues de *San Andreas*, que tal lutar por território de verdade? Em Colors, você pode se conectar com outros amuletos por meio de uma rede de comunicação sem fio, e formar uma gangue para invadir o terreno dos outros com tiroteios da pesada. E o terreno que você ocupa é real, graças ao sistema embutido de GPS do Gizmondo: você marca sua área com uma "cerca geográfica" no GPS e, se alguém invadir, você será chamado para proteger sua parte da cidade.



CITY

Indie • Primeiro semestre de 2005

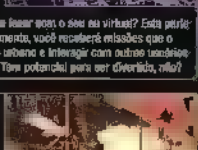
Este parece ser o título que vai mistar o pau no Gizmondo: trata-se de um game ambicioso que usa o GPS do aparelho portátil para colocá-lo dentro de uma cidade virtual, baseada naquela em que você se encontra na vida real. Então, o que fazer com o seu eu virtual? Esta parte ainda está um pouco vaga: aparentemente, você receberá missões que o incentivarão a explorar seu ambiente urbano e interagir com outros usuários de Gizmondo que estejam por perto. Tem potencial para ser divertido, não?



CONFLICT: DESERT STORM

SCi • Primeiro semestre de 2005

Esta adaptação dos consoles o coloca atrás das linhas inimigas, com um esquadrão de quatro soldados durante a invasão ao Iraque em 1991. Dez missões estão disponíveis, começando pela eliminação de armas químicas e acabando com a retirada do exército de Saddam Hussein. Quatro Republicanas, e terminando com a libertação da Cidade do Kuwait. Até quatro jogadores podem participar por meio de conexão sem fio, ou



BRASIL TERRA DE GAMES

PARTE 2

A viagem pelo desenvolvimento de jogos no país continua

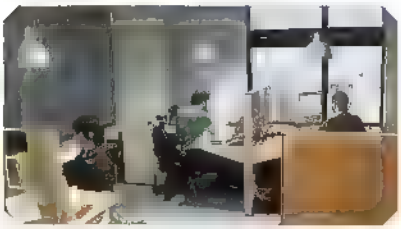
Por Thiago Azenha

Ilustração: Alex Borges

Você já percebeu que a EGM Brasil tem dedicado bastante espaço a produção de jogos no país, dando uma geral nos lançamentos, nas desenvolvedoras, nos cursos e até mesmo na história dessa indústria por aqui. Na edição 32, a matéria especial "Brasil: Terra de Games" apresentou algumas das nossas principais softhouses em atividade. A repercussão foi tão grande que resolvemos insistir nessa idéia. Agora você vai conhecer mais seis produtoras que estão fazendo bonito pela indústria brasileira. Assim como a EGM, esses caras têm certeza de que nosso país pode ser uma verdadeira terra de games. Prepare-se!

SOUTHLOGIC STUDIOS

www.southlogic.com.br



Origem e data da fundação: Porto Alegre, 996

História: as atividades da Southlogic, que hoje conta com 3 funcionários, começaram com a criação de *Guirra*, um jogo de plataforma em 2D. Mas foi em 1998, ao ingressar na incubadora de empresas do Instituto de Informática da UFRGS, que a empresa deslanchou. Depois de muito insistir junto a publishers estrangeiras, a empresa fechou contrato com a Atari para desenvolver um jogo de caça em 2001. O game saiu no ano seguinte, batizado *Trophy Hunter 2003*.

Projeto atual: por conta do contrato, a Southlogic não pode divulgar detalhes de seus projetos atuais se não for autorizada pela publisher. Segundo o fundador Christian Lykawka, a Southlogic dedica-se atualmente a atualizar as tecnologias e ferramentas que utiliza no desenvolvimento de seus jogos.

Trabalhos anteriores: *Guirra*, *Aquarius*, *Trophy Hunter 2003*, *Deer Hunter 2004* e *Deer Hunter 2005*.

Diferencial: a Southlogic desenvolve produtos com tecnologia própria e são recomendá para outras empresas. Curiosamente, alguns nem chegam ao mercado brasileiro, como *Deer Hunter 2005*, cujo estilo é muito apreciado nos EUA e Canadá, mas que no Brasil não vinga.

Para quem quer trabalhar lá: não há vagas atualmente, mas deve contratar novos profissionais ainda no primeiro semestre de 2005. Entre lá no site e envie seu currículo.

O que você não sabia: a base de *Trophy Hunter 2003* nasceu de um protótipo de jogo nunca lançado, ambientado na selva amazônica.

"Sempre que vemos um de nossos jogos chegando ao mercado após meses de trabalho, sentimos uma alegria muito forte. Essa sensação fica ainda melhor quando o retorno do público é positivo, e nesse ponto acho que não podemos reclamar de nada. É aí que nos reabastecemos com o gás para o próximo desafio."

– *Christian Lykawka, Southlogic Studios*

44 BICO LARGO

www.44bicolargo.com.br

Origem e data da fundação: São Paulo, 996

História: a 44 Bico Largo foi criada há pouco mais de nove anos por profissionais da produção de multimídia, para o desenvolvimento do game *O Enigma da Esfinge*. "Com o sucesso, começamos a produzir o game *Monstruário*, lançado em 2000", conta Ale Machado, um dos fundadores da software house. São apenas quatro funcionários, mas "freelancers" costumam ser contratados de acordo com o projeto em questão.

Projeto atual: A 44 Bico Largo é uma produtora de conteúdo audiovisual, por isso os projetos em andamento variam de desenhos premiados a jogos", explica Machado. Atualmente, a empresa cuida da produção de um desenho animado, da pré-produção de um longa-metragem de animação que será criado simultaneamente com um jogo e também dos retoques finais em um adventure 2D ambientado em Vila Rica.

Trabalhos anteriores: *O Enigma da Esfinge*, com interação entre personagens e seres humanos, e *Monstruário*, um jogo estilo "terror" estrelado pelo herói Cary Gambá.

Diferencial: além do nome, no mínimo, insultado, a 44 Bico Largo tem planos de ousar na criação de conteúdo, aliando cinema, TV e games.

Para quem quer trabalhar lá: usa freelancers e os escolhe através de portfólios. Sendo assim, o melhor a fazer é acompanhar os projetos da empresa através de seu site oficial. Quem sabe não pinta uma oportunidade?

O que você não sabia: a 44 Bico Largo levou mesmo a sério essa estória de colocar seres humanos em desenhos animados. em *O Enigma da Esfinge*, Mônica Ortiz baniou a Cleópatra. Em *Monstruário*, foi a vez de Zé do Caixão fazer o papel de... ele mesmo!

BITCRAFTERS

www.bitcrafters.com.br

Origem e data de fundação: Curitiba, 2004.

História: parte dos integrantes da Bitcrafters veio de outras desenvolvedoras nacionais, como Ignis e Eons. Eles decidiram montar um negócio próprio e formaram a sociedade com o alemão Joachim Meyer, proprietário da Caipuruna Games (leia na seção EGM PC). Ao todo, são quatro sócios e um funcionário

Projeto atual: a Bitcrafters está finalizando Jessy, um adventure 3D para meninas de até 15 anos, feito sob encomenda para o público europeu. Trata-se de um jogo em que a protagonista deve cuidar de um cavalo desde sua saúde até a higiene. O game foi desenvolvido com a engine Craft 3D criada pela própria Bitcrafters – que pretende comercializá-la futuramente. "A idéia é que as empresas que não tenham tecnologia para o desenvolvimento de um jogo ou um bom aporte financeiro para comprar uma engine de fora possam licenciar a Craft 3D. Com certeza, ela não vai dever nada para tecnologias importadas e será bem mais em conta", explica o diretor Eros Cesar de Carvalho

Trabalhos anteriores: nenhum, por enquanto. A Bitcrafters está só começando!

Diferencial: os funcionários da Bitcrafters não têm horário certo para trabalhar. Só é exigido que eles trabalhem oito horas diárias. Que beleza, hein?

Para quem quer trabalhar lá: há três vagas disponíveis, duas para programadores e uma para artista 3D. Para se candidatar às vagas de programador são necessários bons conhecimentos de C e C++ e o candidato a artista 3D precisa conhecer Photoshop e 3DSmax. Facilidade de aprendizado e gosto por jogos são pré-requisitos para ambas as funções. O processo de seleção é feito por currículo e entrevista

O que você não sabia: Maurício Valle, artista da Bitcrafters, já passou pela Continuum e pela Ignis Games, duas das principais desenvolvedoras de games do Brasil

"Nesta área, o resultado de suas decisões e esforços são praticamente instantâneos: demora apenas o tempo pra entrar no jogo e ver como ficou aquilo pronto. Mas nem tudo são flores e temos que cumprir os prazos de entrega. Quanto mais nos aproximamos destas datas, mais o estresse aumenta"

Eros Cesar Carvalho, BitCrafters

MADGAM

www.madgam.com

Origem e data de fundação: Rio de Janeiro, 2003

História: a Madgam foi concebida como a divisão de entretenimento da IN3 Technologies, nascida em Campinas, em 2003. "Depois de alguns erros, contratempos e muito dinheiro jogado fora, começamos o planejamento para levar a Madgam ao Rio de Janeiro", conta o diretor Guilherme Rafare. Atualmente, a empresa conta com 13 funcionários e já contratou mão-de-obra especializada na Rússia e China. "Não temos secretaria, recursos humanos, área administrativa ou de suporte. Tudo é feito por empresas contratadas", explica

Projeto atual: a Madgam produz em média quatro jogos por mês para dispositivos moveis, utilizando a tecnologia BREW. "Um dos diferenciais da empresa é o projeto 'publisher'. "É algo do tipo 'faça você mesmo', no qual fornecemos todo o suporte e tecnologia necessários para a criação de um jogo", explica Rafare.

Trabalhos anteriores: no site oficial é possível fazer download de vários de seus jogos para dispositivos móveis, divididos em categorias como ação, esporte e quebra-cabeças

Diferencial: a empresa tem planos de se tornar desenvolvedora oficial para Game Boy Advance e DS da Nintendo. O processo, segundo Rafare, já está em andamento

Para quem quer trabalhar lá: a empresa procura dois funcionários para trabalhar no Rio de Janeiro, de preferência formados pela PUC, IFRJ, ou IMPA, em matemática, engenharia elétrica, ciências ou engenharia da computação. Os demais requisitos? "Ser muito bom tecnicamente – mesmo que tenha pouca ou nenhuma experiência profissional; saber trabalhar em equipe, ser persistente e querer se divertir fazendo jogos", explica o diretor

O que você não sabia: a Madgam mantem um servidor de jogos na empresa. Quando o estresse é demais, todos os funcionários jogam em rede para "relaxar", com direito a pizza, Coca-Cola e desafio à empresa que fica do outro lado do corredor.

MEANTIME GAMES

www.meantime.com.br

Origem e data de fundação: Recife, 2001.

História: se a Meantime existe hoje, e graças ao C.E.S.A.R. (Centro de Estudos e Sistemas Avançados de Recife) e de um projeto de desenvolvimento de jogos móveis para uma multinacional do setor de fabricação de celulares. "Alguns de nossos primeiros jogos ganharam prêmios em um concurso na Ásia e foram publicados em diversos países, o que estimulou o desenvolvimento de novos títulos e a estruturação da empresa", explica Ricardo Andrade, um dos proprietários. Há cerca de 30 pessoas divididas entre administração, comercial, marketing, programação, arte, design, gerenciamento de projetos e controle de qualidade.

Projeto atual: "Estamos criando um jogo de grande porte totalmente pioneiro em parceria com um dos principais grupos de entretenimento do país", revela Andrade. "Achamos que vai ser um marco no mercado brasileiro de mobile games. Não podemos adiantar muita coisa, mas estamos entusiasmados", completa.

Trabalhos anteriores: em se tratando de jogos para dispositivos móveis, a Meantime possui um vasto portfólio. No ano passado produziu *O Espanta Tubarões*, primeiro jogo para celular feito no Brasil a partir de uma licença de cinema norte-americano. Também em 2004 criou, *Zask: The Little Wiz*, mistura de jogo de plataforma e puzzle.

Diferencial: boa parte dos funcionários da Meantime vêm do Centro de Informática da UFPE (CIn), um dos principais centros de informática do país e responsável pelo surgimento de várias softhouses em Recife.

Para quem quer trabalhar lá: já que a Meantime é uma empresa em expansão, pessoas com um bom currículo, dedicação, talento e entusiasmo por jogos são sempre bem-vindas. Os interessados devem ficar de olho no site oficial.

O que você não sabia: um dos sócios da Meantime, Geber Ramalho, é responsável pela primeira disciplina voltada ao desenvolvimento de jogos em um curso de graduação em computação na América Latina, na UFPE (Universidade Federal de Pernambuco).

"Certa vez, quando elaborávamos o design de um jogo, me perguntei: 'estamos realmente trabalhando? Isso parece mais uma brincadeira!'. O que fazíamos era o que eu sempre fazia quando criança: jogar, criar ideias para jogos, usar ao máximo a imaginação, sonhar... percebi que não sou pago para trabalhar, e sim para me divertir"

Alexandre Damasceno, Meantime

SYLIC GAMES

www.sylic.com.br

Origem e data de fundação: Curitiba, 2002.

História: basicamente, o básico: dois amigos resolveram desenvolver um jogo – no caso, um de capoeira – e apresentaram a ideia a um investidor, que gostou e resolveu apostar na empresa. Hoje, a Sylic Games é composta por sete funcionários.

Projeto atual: está desenvolvendo três jogos, todos inspirados na capoeira. *StreetWise Academy*, voltado para as academias, é uma espécie de livro eletrônico com golpes, músicas, história, graduações e instrumentos da capoeira. *StreetWise Tournament*, o típico jogo de luta "um contra um" e *StreetWise Ovest*, mistura de ação e aventura com um personagem que, além de ser bem-humorado, pode ate andar de moto.

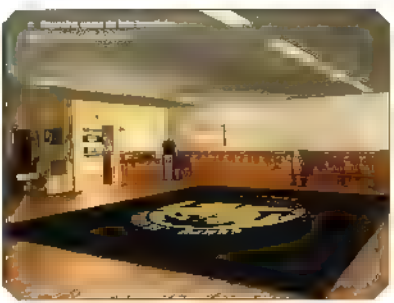
Trabalhos anteriores: estes são os primeiros projetos da Sylic Games.

Diferencial: além de desenvolver a sua própria engine, a Sylic Games resolveu apostar suas fichas em um tema tipicamente nacional – a capoeira –, criando um herói com características brasileiras.

Para quem quer trabalhar lá: atualmente, não há vagas. Normalmente, uma empresa de recrutamento faria as entrevistas e, posteriormente, a Sylic conversaria com os entrevistados.

O que você não sabia: os movimentos do personagem principal dos jogos da Sylic foram capturados de Damil Edgar Maia Pereira, o "Muralha", vice-campeão mundial de capoeira.

É um prazer trabalhar nesta área. Não só por estar sempre em contato com jogos novidades tecnológicas, jovens talentosos e ideias malucas, mas também pelas pessoas que são unidas como em nenhum outro setor



reviews

como funciona

No EGM Brasil, cada game é [illegible] por [illegible] formados pelos produtores.

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, a que não é ruim. Repetindo: 5 é a MÉDIA. Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

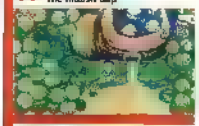
NOSSOS SELOS

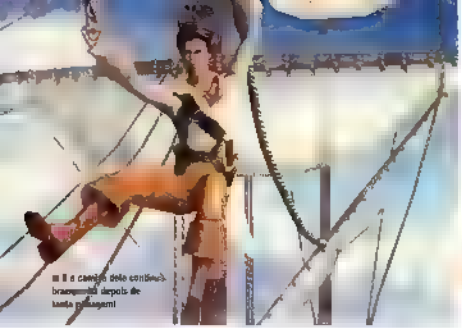
JOGO DO MÊS

Essa é para os fãs da Nintendo babarem no pelo de orgulho e perderem de ter um nossa pequena pelo ouro de *Metroid Prime 2 Echoes*), o novo survival horror da Capcom, *Resident Evil 4*, levou nota máxima de nossos analistas! *RE4* é pura ação, adrenalina e explosão de cabeças. Faz tempo que a nossa redação não ficava tão apaixonada e alegre em frente a um console

índice

60 Vampire: The Masquerade Bloodlines
73 Darkness
74 The Legend of Zelda: The Minish Cap
75 Kingdom Hearts: Chain of Memories





PC

SID MEIER'S PIRATES!

E uma garrafa de rum!

THÉO: "Nós somos todos piratas: audazes e temerários, terríveis e sanguinários; somos os donos do mar". Devo dizer que, de início, não me empolguei muito com *Pirates!*, pensando que seria um mero "amontoado de minigames". Ledo engano. O remake do clássico de 1987 de Sid Meier é tão divertido quanto o original e, de maneira descompromissada, o envolve por completo. De repente, você se vê na pele de um pirata do século 17 em uma aventura marítima sem início, meio e fim definidos. Isso mesmo: em *Pirates!*, você escolhe se quer ir em busca de tesouros escondidos, saquear navios ou simplesmente dedicar-se a carreira de mercador.

Com o passar do tempo, seu pirata vai envelhecer e se aposentar, e é assim que o jogo termina. Sendo assim, cabe a você trilhar uma carreira de sucesso, sendo lembrado e respeitado por todos. Para tanto, o jogo de fato oferece uma série de minigames que misturam ação e estratégia. Há batalhas no mar e em solo firme, duelos de espadas, fugas espetaculares e até danças com a filha do governador. Tudo isso com poucos e intuitivos comandos. *Sid Meier's Pirates* tem uma capacidade de replay incrível e, mesmo que a carreira de pirata não dure muito, você certamente vai querer jogar mais e mais vezes. Sid Meier focou na diversão com a simplicidade e acertou em cheio.

BARBÃO: O problema com os games de produtores famosos é a expectativa. Foi com esse ânimo que me sentei na frente do computador para jogar *Pirates!*, principalmente por ser um grande fã de Sid Meier e de seu *Civilization*. E a impressão inicial é excelente. O visual do jogo é belíssimo com uma boa reprodução do mar do Caribe, onde se desenrola todo a ação. A parte visual em si é uma melhoria do *Civ IV*.

No jogo, você é um pirata comandando um navio viajando pelas águas tranquilas da América Central. Com mapas bastante realistas e uma recriação da demografia da colonização (as cidades inglesas, espanholas, francesas e holandesas se espalham pelas ilhas da região e pelos continentes centro e sul-americanos), seu objetivo se resume a ir de um lado para o outro atrás de tesouros, navios a serem atacados ou em busca de sua amada desaparecida, por mais estranha que seja essa missão. A jogabilidade tem altos e baixos. A navegação, por exemplo, é uma parte muito chata. Você pode ficar vários minutos sem fazer nada, esperando seu navio chegar a algum porto. As batalhas são repetitivas e usam sempre a mesma estratégia e as mesmas lutas corpo-a-corpo, bom, deixa pra lá. No geral, *Pirates!* peca pela falta de um objetivo claro. É muito cansativo e chato passar muito tempo rodando pelo mar só em busca de fama e fortuna.

RENATO: Confesso que não fiz parte daquela turma que gritou de entusiasmo quando soube do anúncio desse remake do clássico *Pirates!*. Afinal, tive pouco contato com o jogo original e, pessoalmente, não sou lá um dos maiores fãs de Sid Meier – reconheço a importância da série *Civilization*, mas ela nunca habitou meus PCs por muito tempo. Por isso mesmo, acho que tenho absoluta "imparcialidade" para afirmar que *Pirates!* é um dos games mais legais que joguei em muito tempo. É impressionante como ele consegue, ao mesmo tempo, ser simples, cativante e desafiador, mesmo colecionando uma série de pequenos defeitos (há alguns bugs, como quests que não existem, e a ação se torna extremamente repetitiva após certo tempo). É absolutamente viciante ficar abordando e afundando navios pelos mares ou invadindo cidades apenas para poder mudar a bandeira local e colocar lá um governador da sua confiança. Embora apareçam muitas coisas redundantes (as animações são repetidas e alguns bandidos são parte de uma imensa família de gêmeos, já que têm o mesmo sobrenome e são absolutamente idênticos), é difícil parar de jogar até que todas missões estejam cumpridas. Faça um favor e você mesmo e dê uma chance a *Pirates!*

THÉO	BARBÃO	RENATO
8.5	7.0	8.5

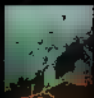
PRODUTORA: Atari
DESENVOLVEDORA: Firaxis
JOGADORES: 1

www.atari.com/pirates

[illegible]

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

É uma vidinha sangrenta

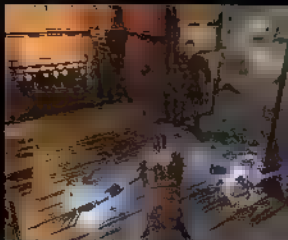


[illegible] Sangue para todos os lados é a primeira coisa que você vai notar depois de alguns minutos jogando *Vampire*. Tá certo, qualquer história de vampiros que se preze deve mesmo ter sangue escorrendo, mas fiquei um pouco incomodado com algumas cenas de violência quase gratuitas. Baseado na popular série de RPG dos livros, o game faz um bom trabalho em levar o clima do tabuleiro para o PC. Quem jogou alguma partida de *Vampire* – e assino [illegible] participei de muitas delas – se sentirá em casa, [illegible] Cada [illegible] rico em enredo, complexo ao extremo em seus [illegible] da série literária.

[illegible] entado em Los Angeles, gráficos soberbos e uma vasta capacidade de replay; do outro, um sistema de combates pobre e uma porção de bugs. Cada um dos sete clãs de vampiros apresenta características únicas. Os integrantes do Toreador, por exemplo, têm na semelhança com os humanos e na capacidade de persuasão suas principais armas. Os repugnantes da raça Nosferatu podem se alimentar de sangue de animais sem qualquer problema. Além de uma considerável variedade de missões, *Bloodlines* ainda oferece cinco finais diferentes.
O visual, revigorado graças à engine Source de *Half-Life 2*, não fica muito atrás se comparado ao shooter da Valve. Em compensação, por alguma razão misteriosa, a Troika resolveu não aproveitar tanto as possibilidades de uso da física que a tecnologia oferece. Some isso a uma [illegible] clássico tornar-se um jogo mediano. Particularmente me frustrei com *Bloodlines*, embora ele não seja ruim. De qualquer forma, quem gosta de um bom RPG com muitos diálogos e possibilidades de evolução vai se divertir.

[illegible] a Source, usada em *Half-Life 2* –, *Bloodlines* [illegible]

[illegible] história, contada em eventos não-lineares, envolvendo sete clãs tirados do livro – Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue – [illegible] cada um com suas características e poderes especiais. Eles podem ser customizados pelos jogadores [illegible] por auto-customização, o que possibilita a criação de um personagem com as melhores qualidades possíveis, para quem não quiser perder muito tempo com isso. Pelo menos, a atmosfera do jogo (bem underground, [illegible]) [illegible] sugadores de sangue.



O MELHOR: encontrar vampiras sensuais a todo tempo
O PIOR: muitos bugs e sistema de luta simplório
INSPIRADO EM: livros da série Vampiro: A Máscara

[illegible]	[illegible]	[illegible]
8.0	7.5	7.5

[illegible]

PC

EVIL GENIUS

Ser vilão é legal

CLAUDIO: Misturar estratégia, gerenciamento e construção de império e humor negro parecia uma fórmula infalível. Porém, mesmo com a faca e o queijo na mão, o estúdio Elixir deixou a desejar em alguns pontos cruciais de *Evil Genius*. A desilusão começa no controle complexo e no limitado modo de construção. Você deve focar a atenção em duas telas: a primeira mostra a base, onde você constrói seu exército, enquanto a segunda apresenta o mapa mundial dividido em diversas áreas, nas quais é preciso mandar seus capangas roubar e realizar atos de crueldade para ganhar fama. Mas a comunicação entre as duas telas é falha, fazendo com que você só perceba um ataque quando já é tarde demais. A falta de uma inteligência artificial aprimorada torna o game ainda mais desgastante. Boa tentativa, mas merecia ser melhor.

WANDERLEY: Em *Evil Genius*, você é um cara megalomaníaco que quer dominar o mundo de qualquer jeito, mesmo que para isso precise criar uma base subterrânea em uma ilha e ter dezenas de maquinas e capangas à sua disposição. Mas a coisa desanda quando você começa a jogar. São milhares de coisas para se preocupar, personagens que não sabem fazer nada e um mapa de dominação que mais parece um labirinto de War sem graça. Graficamente é legal, assim como a parte sonora, mas só isso não segura. A não ser que você use uns cheats. Aí sim, fica divertido explodir o mundo inteiro.

THÉO: Fiquei ansioso para lançar o gênio do mal em *Evil Genius*, que abusa propositadamente dos clichês, embalado por um visual no estilo cartoon e uma trilha sonora que beira a perfeição. É, *Evil Genius* tem estilo! Não é todo dia que podemos construir nossa própria ilha ultra-secreta, roubar dinheiro dos pauses, ter varios capangas particulares à disposição e preparar armadilhas contra as autoridades. Embora tecnicamente limitado e permeado por missões repetitivas, é um bom passatempo para testar o quão mau você consegue ser.

CLAUDIO	WANDERLEY	THÉO
7.5	7.0	8.0

PRODUTORA: Vu Games
DESENVOLVEDORA: Elixir Studios
JOGADORES: 1

www.howeverstrayu.com

- Video Games / Jogos
- Acessórios
- Parcelamos em até 20 x
- Assistência Técnica Especializada

XBOX
NINTENDO DS.
PS2
GAME BOY ADVANCE
PS one
NINTENDO GAMECUBE.

Disk Games
Desde 1992
É Pura Diversão !

(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
Campinas - SP CEP 13070-011

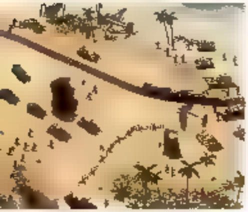
Visite Nosso Site: www.diskgames.com.br

PC

AXIS & ALLIES

ONLINE

Acredite, essa guerra continua



Acho que hoje não vai dar praia.

RENATO: *Axis & Allies* pode até ter nascido de um game de tabuleiro, mas, tirando algumas pequenas referências visuais (que passam despercebidas por quem não conhece a origem do jogo), o que se apresenta é um jogo de estratégia em tempo real com alguns toques originais, mas que não consegue se sobressair em meio a outras franquias de maior sucesso. A ausência dos tradicionais recursos no mapa – você consegue dinheiro através de domínio territorial – realmente muda a cara das batalhas e deixa tudo muito mais dinâmico. Para mim, esse é o maior problema. As batalhas são intensas demais e demora um bom tempo para você se acostumar com o que está acontecendo. Mas quando finalmente consegue compreender suas ações, percebe que o jogo não é complexo em demasia: ele é muito fácil, graças à completa falta de desafio. Mesmo missões que deveriam ser difíceis são facilmente superadas com um pouco de prática. *Axis & Allies* era promissor, mas não consegue fazer frente a títulos mais interessantes no mercado.

THÉO: "Mais um jogo de estratégia da Segunda Guerra Mundial", você pode ter pensado. Tudo bem. *Axis & Allies* é mais ou menos isso mesmo. Mas há bons aspectos a se destacar. Um deles é o foco na ação, uma vez que você não precisa se preocupar com a extração de recursos. Esse tipo de idéia cai bem, mas a fraca inteligência artificial corta um pouco o barato das campanhas, que misturam estratégia em turnos e em tempo real. O game não traz gráficos arrojados, tampouco jogabilidade revolucionária, mas faz direitinho a lição de casa. A diversão, para quem gosta do gênero, é garantida, principalmente no multiplayer.

CASSIANO: Esperava mais do andamento de *Axis & Allies*. Sempre espero isso em jogos de estratégia, pois assim se compensa o trabalho às vezes maçante de organizar os exércitos. Mas o game é bem pouco emocionante, devido à interface de jogo ser diferente do tradicional, o que leva tempo para acostumar. Um exemplo disso são os prédios, que são móveis e nos quais é necessário gerenciar quais e quantos tipos diferentes de companhias você colocará dentro. Essa parte "administrativa estrutural" de seu exército é o que toma mais tempo e que só gerará bastante diversão àqueles fãs de estratégia que se interessam por maneiras diferentes de jogar o mesmo estilo de jogo.

[illegible]
O PIOR: a inteligência artificial é limitada
INDICADO PARA: fãs de estratégia em busca de algo diferente

RENATO	THÉO	CASSIANO
[illegible]	7.5	[illegible]

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIMENTO: TimeGate Studios
JOGADORES: 1-8

www.atari.com/axisandallies

O maior problema desse [illegible] é a hora de ir ao banheiro

PC

TRIBES: VENGEANCE

A tribo do eu sozinho

[illegible]: O multiplayer vasto e repleto de alternativas estratégicas do shooter *Tribes 2* cativou um número razoável de jogadores. Mesmo assim, o jogo não conseguiu ser tão popular quanto seus concorrentes. Complexidade demais? Talvez. Por isso, a Irrational Games resolveu simplificar um pouco a jogabilidade neste *Vengeance*, e, de quebra, adicionar um modo single player. Cá entre nós, isso faz uma diferença lascada. Se você ainda não conhece a saga, melhor oportunidade não há. *Vengeance* tem uma [illegible] com [illegible] variedade de armas, sem contar que é possível utilizar um jetpack ou mesmo [illegible]. Uma das modalidades multiplayer, a "bola no gol", é bastante semelhante ao nosso amado futebol, mas com uma violência que nem Gralak e Júnior Baiano em uma mesma zaga conseguiriam superar. Os fãs podem se frustrar com a simplificação que esta versão sofreu em relação à anterior, mas tais sacrifícios são necessários para conquistar mais adeptos.

[illegible]: Convenhamos: a competição de *Tribes* com os outros jogos do gênero é complicadíssima, dada a enorme variedade de títulos de tiro em primeira pessoa no mercado. Mesmo que *Vengeance* traga um bom pacote ao jogador, [illegible] dizer que seja ruim, pelo contrário: [illegible] dade, os gráficos são bons, a jogabilidade é satisfatória e o modo multiplayer é [illegible].

[illegible]

[illegible]: [illegible] dos dois primeiros títulos da série, que enfocavam só o [illegible] panha para um jogador. E quem achava que seria só uma tapeação envolvendo mapas limitados e bots medíocres [illegible] real muito bem adaptada, o game oferece gráficos belíssimos e uma jogabilidade pra lá de empolgante, focada em dois equipamentos que o acompanham o tempo todo: o jetpack e a bota deslizante, uma combinação que cai como uma luva, [illegible]

O MELHOR: campanha single player movimentada
O PIOR: não inova o suficiente
[illegible]: *Tribes* e *Tribes 2* (ambos para PC)

[illegible]	[illegible]	[illegible]
8.0	8.0	9.0

[illegible]

Um dos grandes problemas de games de futebol americano é bola nem chegar à violent no lado

PS2 XBOX GC

NFL STREET 2

Rústicos, com orgulho

Online

[illegible]: Com meu querido Oakland Raiders fora dos playoffs da NFL, não me restava muita coisa a não ser me vingar digitalmente. E nada melhor do que jogar os adversários na parede e aproveitar para tirar um sarro deles enquanto corro para um touchdown. Eu já tinha adorado o primeiro *Street*, e esta seqüência é só melhorias: mais movimentos, maior personalização dos jogadores, mais astros secretos da NFL para desbloquear... mais uma vez, agradou até mesmo a quem não é fã de futebol americano, ou não entende nada das regras. Simples de ser dominado e muito divertido, *Street 2* agora também traz alguns minigames e um modo carreira muito mais completo, o que adiciona mais horas de jogo ao pacote. Na minha opinião, uma única novidade conseguiu sozinha transformar o jogo: poder correr pelas paredes para fugir do trombadão, fazer passes ou mesmo receber lançamentos longos. A simples adição desse movimento aumenta as possibilidades de cada jogada, deixando-as quase imprevisíveis. E uma vez que você dominar esse malabarismo à la *Matrix*, fica quase impossível perder um jogo. Ainda mais bacana que o primeiro e com novidades na medida certa, *NFL Street 2* é a prova definitiva de que futebol americano pode sim ser bem divertido.

[illegible]: A principal razão de eu gostar tanto de *NFL Street 2*, e também de todos os outros games dessa série, é poder vencer algumas partidas no multiplayer – modo que prefiro nem me arriscar em títulos mais realistas. Lançado antes mesmo do primeiro game completar um ano, a nova versão do futebol americano estiloso da EA é maior, melhor, e muito mais divertida. As novidades são muitas. Na jogabilidade, o destaque fica para a possibilidade de usar as paredes laterais dos quadras para lançar, receber a bola ou escapar dos jogadores da defesa adversária; e para o segundo nível da barra Gamebreaker, que serve para realizar jogadas ousadas que resultam em roubadas de bola quando você está defendendo, ou em corridas ofensivas praticamente impossíveis de serem paradas. Fora das partidas em si, as novas atrações são modos de jogo descompromissados, como o Jump Ball Battle, ótimo para treinar recepções, o Quick Strike, no qual cada time tem apenas uma tentativa para fazer um touchdown, e o melhor de todos, Crush the Carrier, cujo objetivo é conseguir roubar a bola e fugir dos oponentes para permanecer com a bola em mãos o maior tempo possível.

[illegible]: Não joguei a primeira versão de *Street*, mas deveria ter jogado. Esse esporte tipicamente americano é empolgante, divertido e desafiador. Claro, para reconhecer essas qualidades você precisa se familiarizar com as regras e a verdadeira intenção do jogo: ser o melhor estrategista, executar arremessos precisos e ganhar na força bruta quando for necessário. No início, aquele monte de esquemas táticos parece confuso, mas ao passar pelo modo Tutorial, as linhas começam a se desembaraçar, permitindo que você veja de maneira clara os movimentos de cada jogador em campo. Outra coisa a fazer é livrar-se do preconceito de que pegar a bola com as mãos é coisa de menina, pois aqui é preciso muita técnica e força física para jogar. A partida só termina quando um time faz 36 pontos, mas você logo se acostuma com esses "golpistas".

O outro lado da rua

Além do convencional modo "sete contra sete", *Street 2* apresenta uma bela coleção de minigames. O melhor deles é o Crush the Carrier (uma espécie de pega-pega bem violento). Há também o Jump Ball Battle (no qual é preciso agarrar uma das três bolas no ar) e o Open Field Showdown (partidas rápidas de um contra um), que vale a conferida. A boa notícia? Todos rolam online.

MELHOR: O modo single está melhor que antes
PIOR: Defender continua difícil demais
MELHOR ATOR HUMILHANTE: Correr pelas paredes

RENATO	FELIPE	RONNY
9.0	8.5	8.5

PRODUTORA: EA Sports Big
DESENVOLVIMENTO: EA Tiburon
JOGADORES: PS2 1-2 (2-4 com multitap, 2 online), Xbox 1-4 (2 online), GC 1-4

www.easports.com

Alien Hominid é a prova de que uma boa idéia pode levar a algum lugar. Ou não

PS2/GC

ALIEN HOMINID

Isso pode acontecer com você

O MELHOR: gráficos estilosos, jogabilidade "das antigas"
O PIOR:
MERECIA SER: um webgame em Flash

MARCEL: É difícil dar uma nota para *Alien Hominid*, sabendo que ele é muito mais do que aquilo que se vê. Ele é a prova de um conceito: o de que grandes jogos podem ser criados fora de uma empresa consolidada como Konami ou Nintendo por um grupo de talentosos desconhecidos. E, o que se vê já é bom o suficiente: é o herdeiro da melhor tradição iniciada em *Contra* e *Metal Slug*, de tiro com scroll horizontal. A ação é rápida e impiedosa. O estilo é irreverente, pedindo mais improvisação e reflexos rápidos do que técnica. E se os gráficos parecem precários, cheios de vida, mal-feitos e ainda assim simpáticos... bem, essa é exatamente a idéia. São dezenas de estágios em vários estilos, batalhas memoráveis com chefões e minigames totalmente desnecessários e viciantes. Os controles poderiam ser um pouco mais precisos e os tiros dos inimigos, mais visíveis no meio de toda a ação. Mas num jogo de qualidades tão contraditórias, que dificilmente procura ser "perfeito", esses escorregões quase parecem planejados.

TRIVELLA: Você cria games ou pretende criar um dia? Não existe maior incentivo que *Alien Hominid*. Este jogo foi concebido por gente como você, que tinha tempo livre, boas idéias na cabeça e um Flash instalado no computador. Fez tanto sucesso na net que acabou indo parar nos PS2s e GCs de todo o mundo. E que game bacana! Old-school total, naquele velho esquemão *Metal Slug* onde o dedão não deve nunca sair do botão de tiro e é só seguir em frente sem perder tempo com exercícios de raciocínio. O objetivo é ajudar nosso amiguinho alien a fugir das garras dos agentes do FBI usando vários veículos e descarregando armas de outro mundo. Mais diversão que isso, só no Programa do Bozo.

PABLO: Olha que história. *Alien Hominid* era um webgame independente que virou game de verdade. Como foi isso? Bem, alguém bem esperto e com grana decidiu apostar no talento dos caras, o que abriu um excelente precedente. Quantos ótimos jogos não devem estar escondidos, prontos para serem "descobertos"? Para nossa sorte, a versão console é excelente e mantém a essência do divertido jogo original (procure no Google agora!). Menos cérebro, impossível: é só grudar o dedo no botão e atirar em qualquer coisa que se mova — ou seja, tudo. Um porém: é fácil morrer em meio ao tiroteio. Pelo menos, o game traz o recurso definitivo para os fracos: continues infinitos. Assim fica bom demais.

MARCEL	TRIVELLA	PABLO
8.5	8.0	8.0

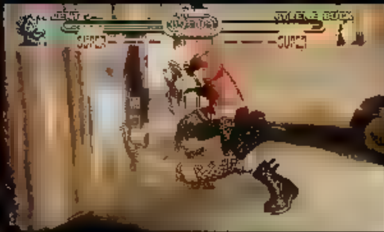
PRODUTORA: O~3
DESENVOLVIMENTO: Behemoth
JOGADORES: PS2 1-2 (3-4 com multitap), GC 1-4

www.alienhominid.com

X-box

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Quebrando tudo... ou nada



O MELHOR: ver idiotas se batendo sem motivo
O PIOR: é bem pior que qualquer game de luta livre
MAIOR CRUELDADE: nocautear com arame farpado

FELIPE: Se você gosta mesmo de luta livre, pense duas vezes antes de jogar *BW 2*. Nenhuma mudança muito significativa foi feita na jogabilidade — ela continua frenética demais — e as novidades se resumem apenas à inclusão de alguns personagens inéditos, a grande maioria baseada em lutadores conhecidos no cenário underground do esporte nos EUA, como New Jack, Supreme e Sick Nick Mondo. Na verdade, a grande atração aqui são os vídeos com cenas de lutas reais, nas quais os participantes pulam alturas incríveis ou usam tachinhas, arame farpado e cacos de vidro para atacar os adversários. É um bom jogo... para mostrar que os Gigantes do Ringue não são o melhor modelo para luta livre. E só.

GILSOMAR: Quanto mais os games evoluem, mais recursos tecnológicos se tornam disponíveis. Conseqüentemente, podemos esperar boas surpresas dos games. Mas as chances de alguma empresa pegar um game qualquer e dar uma maquiada para lançar como uma seqüência ainda são grandes. E *BW 2* é exatamente isso. Simplesmente pegaram o game anterior, aplicaram uma maquiagem rápida e pronto! A jogabilidade é a mesma, com a adição de comandos de agarrão e submissão que não fazem muita diferença, além de outros detalhes inúteis. Você terá mais de 20 lutadores com inteligência artificial razoável e muitos objetos que podem ser usados como armas. O modo Career, que deveria ser divertido, se tornou longo e muito chato. Pra piorar, todas as falhas do game anterior estão presentes, incluindo os load times excessivos.

RONNY: A luta livre não passa de um circo cheio de palhaços. São lutas coreografadas, golpes e emoções falsas que não devem ser levadas a sério. Esse tipo de espetáculo atrai principalmente os norte-americanos, e lá é onde o esporte ganha grandes produções. *BW 2* é "mais do mesmo", só que com qualidade inferior: gráficos, jogabilidade, movimentação e som se encontram aqui em nível regular. Aplicar os golpes é simples e todas as técnicas são fáceis de dominar. Dá para fazer combinações malucas, mas se o adversário quiser, pode ficar só na sequinha e definir a luta sem precisar das acrobacias. Há uma opção de carreira além do modo para um e dois jogadores, mas não é nada que empolgue.

O Mascarado armado com joguete contra [illegible]

FELIPE	GILSOMAR	RONNY

PRODUTORA: Eidos
DESENVOLVIMENTO: Paradigm
JOGADORES: 1-2

JB O Hovercopter é a melhor maneira de circular pelo terreno do game. É duro e pilotar esse troço

PRATA

PS2/Xbox

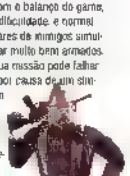
MERCENARIES

Estamos nessa pelo dinheiro

FELIPE: Como o título propõe, *Mercenaries* coloca o jogador no controle de um entre três mercenários que aproveitam os conflitos na Coreia do Norte para fazer dinheiro, realizando trabalhos para as várias facções existentes no local. Mesmo com um foco mais voltado para o combate e sem a infinita variedade de opções de *GTA*, o jogo da uma sensação de liberdade tão boa quanto a da série da Rockstar. Além de poder roubar veículos, você pode usá-los para surpreender os inimigos. O esquema é entrar num veículo com a bandeira do exército e aguardar uma mensagem surgir no alto da tela. Daí, é só entrar no território desejado. Outro aspecto legal é a possibilidade de destruir todas as construções e objetos espalhados pelo cenário — não é a toa que o game traz em sua capa a frase "Playground of Destruction". Mas nem tudo conta como positivo. Até existe uma história, mas ela é superficial. "Mas esses caras não estão nessa só por dinheiro?". Sim, estão, mas isso não impede (ou não deveria) os criadores da bolar uma trama inteligente para deixar tudo mais interessante.

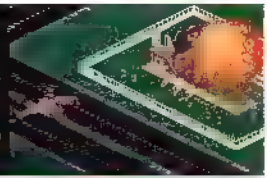
TRIVELLA: Liberdade e capitalismo: dois conceitos que nem sempre andam juntos. Mas em *Mercenaries*, essa antagonismo funciona muito bem. A liberdade diz respeito a tudo o que é possível fazer sem cumprir os objetivos principais, igualzinho aquele outro game famoso que nem é preciso citar o nome. E o capitalismo faz menção àquilo que motiva seu personagem a correr: lucros, dinheiro, grana, bufunfa. Tudo aqui gira em torno do vil metal. Três heróis podem ser escolhidos e, com um deles, o jogador aceita contratos que exigem destruição de armamentos, matança de oficiais e tudo o mais que um soldado sem bandeira aceita fazer. A variedade de veículos militares e civis e as opções disponíveis a cada um impressionam. Mas nem todos possuem físicas convincentes — certas colisões fazem o veículo girar exageradamente e outras são suficientes para fazê-lo capotar, mas nada acontece. Uma coisa que vai agradar o maníaco dentro de você é a possibilidade de destruir todo o cenário. E as lindas explosões fazem valer a pena o desperdício de munição.

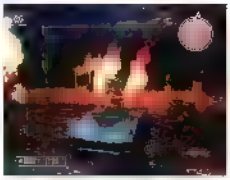
DANIEL: Dos clones de *GTA* que não param de pipocar, *Mercenaries* é um dos mais criativos. É o único que tenta envolver política e respeito em meio a uma guerra em que ninguém é de ninguém. Claro que isso não significa que você, no papel de um mercenário, não precise agir como um insolente pode-se fuzilar quem quiser, roubar carros e causar pânico, mas tudo a um preço que acaba sendo cobrado em dinheiro ou extorsão do seu relacionamento com alguns dos grupos. A única grande decepção fica com o balanço do game, que algumas vezes exagera na dificuldade, e normal seu personagem enfrentar milhares de inimigos simultaneamente, que costumam estar muito bem armados. Mesmo com muita estratégia, sua missão pode falhar por bombardeios mal-feitos ou por causa de um simples abrupalamento, o que é bem chato. Se você tiver bastante tempo para esfriar a cabeça entre uma morte absurda e outra vale a pena experimentar *Mercenaries* do começo ao fim.



Inspiração do passado

Não, *Mercenaries* não é um remake do *Mercs*, aquele velho game de tiro da Capcom. Ele está mais para uma versão revitalizada da obsoleta série *Strike* da era 16-bit (*Jungle Strike*, *Desert Strike*, quem não se lembra?). Talvez isso explique por que *Mercenaries* é bem mais divertido nas fases [illegible] e precisa destruir tudo pela frente — exatamente o foco dos games *Strike*. Relembrar fez bem.





FELIPE 8.0 | **TRIVELLA** 8.0 | **DANIEL** 8.0

PRODUTORA: Lucasarts
DESENVOLVIMENTO: Pseudonic
JOGADORES: 1

www.lucasarts.com

PlayStation 2

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Eu odeio segunda-feira

ERIC: *The Getaway* foi lançado lá pelos idos de 2002 e chamou a atenção pelo trabalho que a equipe da Sony européia teve em recriar toda a cidade de Londres em seus mínimos detalhes. Isso sem contar seu enredo bem trabalhado e o ritmo frenético repleto de ação no bom estilo de thrillers cinematográficos britânicos. Mas *GTA: Vice City* já havia caído nas graças do povo um mês antes, e claro que o brilho de *Getaway* foi ofuscado por isso. Dois anos depois, tudo se repete. *Black Monday* seria um jogo incrível, não fosse o mais recente *GTA*. Tudo o que fez do primeiro Getaway ótimo está de volta. Londres está lá, inteirinha novamente, com novas áreas para explorar, ambientes atualizados, mais veículos, mais opções de interatividade. Por outro lado, é impossível jogá-lo sem lembrar de *San Andreas*. Mesmo os diálogos – repletos de shit! bitch! fuck! – os ingleses não eram conhecidos pela educação? – parecem deslocados. Roubar carros, matar gente, escapar da polícia... tudo isso ainda é muito nítido em nossas cabeças por causa de *GTA*. Para diferenciar, os produtores jogáveis fizeram com que cada um dos três personagens tivesse estilos diferentes: um mais "stealth", outro mais focado na ação, outro especializado em missões de carros. Mas isso quebrou completamente o equilíbrio que o primeiro *Getaway* tinha. Jogue somente se já tiver terminado *San Andreas* e estiver louco por novidades no gênero.

Os danos são mostrados através da quantidade de sangue em sua camisa. Isso que é realismo

FELIPE: Não entendo como o pessoal da Team Soho pôde perder tanto tempo recriando boa parte da cidade de Londres para, no final, trazer um jogo tão insípido – pelo menos para o meu paladar. Ao contrário de *Mercenaries* (leia review na página 65), *Black Monday* tem uma trama envolvente cheia de reviravoltas, um ótimo trabalho de dublagem e ainda por cima é contada através do ponto de vista de três personagens distintos. O principal problema, porém, é que o único jeito de conferir essa história é passar nervoso para avançar no jogo. Como se a maneira para recuperar energia não fosse suficientemente ridícula – desde quando ficar encostado na parede cura feridas de bala? – não existe nenhuma indicação na tela sobre a quantidade de munição ou sobre o estado do seu personagem. A animação e os controles também não ajudam muito. Ou seja, esqueça esses branquelos londrinos e continue com a turma de Carl Johnson que você ganha mais.

DANIEL: O primeiro *Getaway* era muito ambicioso e poderia ter sido um dos melhores games para o PS2. Poderia, mas não foi. Em sua continuação, o jogo mantém as mesmas promessas e, infelizmente, as mesmas falhas. É até legal jogar com a tela livre de radares, mira ou indicadores, mas para que esses elementos acabam fazendo falta. Se quiser ter uma idéia, imagine um *GTA* sem barra de energia ou mapas para se guiar, o que obriga você a se guiar por dicas sonoras ou visuais (sangue na camiseta ou carro dando seta para um lado). Some isso a um sistema fraco de movimentação e uma dificuldade imensa de acertar alguém, já que as armas não têm mira, e o resultado final é um sistema extremamente frustrante. Pior, só quando o game resolve imitar jogos de espionagem e o obriga a ficar escondido, o que é péssimo devido as limitações do jogo para o stealth. Para quem conseguir suportar todas as falhas, *Black Monday* reserva algumas surpresas legais, como sua história envolvente, que narra um conto policial cheio de reviravoltas e tramas entrelinhadas, e a recriação completa de Londres. Se os diretores resolverem caprichar mais no próximo da série, um clássico pode vir por aí. Enquanto isso, meu conselho: "get away" deste jogo.

ERIC	FELIPE	DANIEL
7.0	[illegible]	[illegible]

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIMENTO: Sony CEA
JOGADORES:

www.us.playstation.com

XBOX
GAME CUBE
INICIAL GAMES
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!
PlayStation 2
www.inicialgam
SHOPPING
AV. CAMPOS SALES
CAMPINAS SP

Se você não reparou, esse tiro atravessou a pedra antes de acertar o soldado inimigo

PlayStation 2

GHOST RECON 2

VERGONHA DO MÊS

ONLINE

Nem o Tom Clancy curtiu

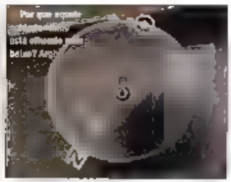
TRIVELLA. Jogos de guerra são divertidos se você não trava uma guerra consigo mesmo e com os controles. Se não tivesse que fazer a análise deste game, provavelmente nunca o teria levado para casa. Logo na primeira meia hora, percebi que *GR2* é um amontoado de erros de programação e a vontade de desligá-lo foi grande. Mas como o review precisava ser feito, continuei jogando. Foram algumas das horas mais frustrantes da minha vida com os games, pois aí começou a guerra com os controles. Para que existem os companheiros se eles não me obedecem? Eles quase nunca seguem para o local que quero e quando dão fogo de cobertura, o fazem de maneira desconexa, como se os tiros fossem atravessar paredes. E mesmo que estivessem com os bandidos sob fogo cerrado, era só em mim que os inimigos miravam. E quanto mais avançava, mais defeitos apareciam. Lentidão em explosões, falta de checkpoints, difícil identificação de objetivos... Se houvesse uma corte marcial nos games, a equipe de desenvolvimento deste provavelmente seria fuzilada.

RODRIGO: Esqueça o primeiro *Ghost Recon*. *GR2* é agora um jogo de tiro em terceira pessoa que tenta imitar *SOCOM 2*. O resultado deste novo conceito não foi bem-vindo. O maior problema do game é a perda de todas as suas raízes. Não há mais a chance de formular estratégias antes de partir para a ação. Para ajudar, nas poucas vezes que você conta com aliados, eles atiram em tudo, menos nos inimigos. Sabendo disso, os adversários miram só em você, já que é o único que oferece algum risco. Mas ainda não acabaram os problemas. A visão em terceira pessoa consegue atrapalhar tanto que a frustração chega a níveis extremos. Sem falar que o protagonista ocupa mais da metade da tela e fica difícil saber onde atirar. Em linhas gerais: *Ghost Recon* mudou, e foi para pior. Se você for fã do original é melhor passar bem longe deste, pois nem o próprio Tom Clancy vai querer jogá-lo.

DANIEL. Fato 1: Tom Clancy deve estar feliz com tantos jogos com seu nome no título. Fato 2: a qualidade dos jogos está caindo, e com poucas exceções, eles parecem que foram feitos às pressas. Fato 3: salvo algumas exceções, os consoles não são os melhores locais para abrigar esses games de táticas e espionagem. Somando tudo isso, chego à conclusão de que *Ghost Recon 2* é a prova maior de todos esses fatos. Ele carrega o nome do famoso autor, mas parece que foi criado por estagiários durante os horários de almoço. Os seus companheiros de guerra são burros e ficam perdidos de cinco em cinco minutos, além de não saberem se esconder e não enxergarem os adversários. O inimigo concentra todos os tiros em você e é superpoderoso (espere até ele acertar um tiro através da parede), e as missões são cansativas e repetitivas. Se você espera alguma coisa do modo online, pode esquecer: ele não passa de um complemento colocado às pressas só para marcar presença. Mesmo que possa parecer divertido no começo, *Ghost Recon 2* é frustrante e não passa de um enorme desperdício de tempo, tanto online como offline.

[illegible] olho no radar

A versão para PS2 da *Ghost Recon* [illegible] *Metal Gear Solid*, que revela a posição dos inimigos, o lado para o qual eles estão olhando e também muitas das falhas do game. Por exemplo, alguns soldados surgem do nada e conseguem enxergar você, mesmo que [illegible] elas. Para piorar, alguns inimigos mais avançados possuem miras quase perfeitas e conseguem acertá-lo de qualquer ponto do cenário, mesmo que seja impossível enxergá-lo. Apesar de pouco realista, a possibilidade de saber onde estão localizados os inimigos torna a experiência de jogo um pouco menos frustrante.



[illegible]

TRIVELLA	RODRIGO	DANIEL

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Ubisoft Shanghai/Paris
JOGADORES: 1-2 (2-16 online)

www.ghostrecon2.com

■ "Meu sabre de luz é mais brilhante do que o seu!"

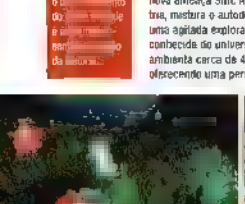
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

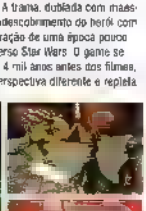
Venha para o lado negro da Força

GABRIEL: As profecias falavam de um excelente RPG baseado em *Star Wars* para Xbox. Mas, assim como na história de George Lucas, seu filho aparece para superá-lo. E é exatamente isso que *Sith Lords* faz: melhora alguns dos aspectos mais importantes, sem trair suas origens. A continuação traz os mesmos gráficos e tecnologias (slowdowns frequentes inclusos), mas oferece uma excelente trama que explora os eventos ocorridos cinco anos depois do primeiro *KOTOR*. O jogador encarna o último Jedi sobrevivente da Guerra Mandaloriana, tentando ressuscitar a Ordem e impedir a mais nova ameaça Sith. A trama, dublada com maestria, mistura o autodescobrimento do herói com uma agitada exploração de uma época pouco conhecida do universo Star Wars. O game se ambienta cerca de 4 mil anos antes dos filmes, oferecendo uma perspectiva diferente e repleta de referências ao game anterior. Mas o destaque fica por conta da liberdade do protagonista em ser bonzinho ou seguir o lado Negro. As escolhas estão mais naturais e interessantes e a adição de influências sobre os demais personagens deixa a experiência ainda mais interativa. Apesar da ausência de melhoras técnicas, *KOTOR 2* aproveita o que o original tinha de melhor e leva isso ainda mais longe. Claramente, é um dos jogos com a maior contagem de pidichorias do mercado.

RENATO: É incrível como alguns games parecem que não ficam prontos nunca. Acho que desde que terminei pela segunda vez o primeiro *Knights of Old Republic* (ei, e preciso jogar com o lado Negro também para uma experiência completa!), comecei a contar os dias para botar as mãos na já anunciada sequência. Enfim, *The Sith Lords* veio e não me decepcionou. Pelo menos não completamente. Na verdade, *KOTOR 2* nada mais é do que uma versão "vitaminada" do primeiro jogo, com novas áreas para serem exploradas, novas opções para personalização de seu sabre de luz, algumas novas raças, e claro, novos poderes para os dois lados da força. Mas pra mais que essa lista pareça longa, isso serão os itens "obrigatórios" a se esperar em uma sequência de um dos melhores games de 2003. Mais uma vez, todo o jogo se baseia nas escolhas que você faz. Cada conversa, movimento e atitude conta pontos para um ou outro lado da Força. E se o primeiro *KOTOR* tinha um final surpreendente, aqui, tais surpresas acontecem a todo momento. O jogo é ainda sólido, um senhor RPG, e com um enredo ainda mais caloroso que há dois anos.

DANIEL: O primeiro *KOTOR* foi um dos melhores games *Star Wars* e conseguiu transportar todo aquele universo para um jogo divertidíssimo. Por isso mesmo, sua continuação era minha grande aposta para este ano. Minha decepção com *Sith Lords* se tornou aparente depois de algumas horas. Não por se tratar de um título ruim, mas por não ser tão incrível e trazer falhas irritantes, como os constantes slowdowns. Pelo menos, um dos elementos mais divertidos foi expandido: o sistema que mede suas tendências para o lado bom ou mau está maior e influencia seus companheiros, formando os poderes de seu grupo e a história totalmente dependentes de seus atos. A trama é mais fraca que a original, mas ainda assim está acima de muitos outros RPGs de mercado, trazendo referências suficientes para prender qualquer fã infelizmente, não é agradável o suficiente para atrair os jogadores casuais. Também é desagradável o "aproveitamento de elementos de seu antecessor- principalmente de dois planetas inteiros - o que dá a impressão de ter havido pressa na produção. Mas mesmo chegando a cair de Natal no dia 26, *KOTOR 2* é divertido o suficiente para prendê-lo até a chegada de *Jade Empire*.





GABRIEL	RENATO	DANIEL
9.0	9.0	8.0

PRODUTORA: LucasArts
DESENVOLVIMENTO: Obsidian
JOGADORES:

www.lucasarts.com

GameCube

RESIDENT EVIL 4

De volta ao mundo dos mortos-vivos

JOGO DO MÊS

PLATINA

GABRIEL Apesar de seu histórico de sucesso, é inevitável perceber que a série *Resident Evil* apresentava sinais de ter ultrapassado seu prazo de validade. Um clone lindo melhorado de *Alone in the Dark*, a série trouxe aos games um tipo diferente de terror – mas acabou se perdendo entre jogos que modernizaram o conceito, como *Silent Hill*. Este quarto episódio será uma surpresa para os fãs – um jogo que atualiza a franquia estagnada, mas sem perder o charme que causou seu sucesso original.

O jogo começa quebrando quase todos os elos com seu passado: coloca a umbrella de lado, se livra dos zumbis, usa câmeras dinâmicas... e é só o começo. Os inimigos mais inteligentes e a disponibilidade maior de munição mudam a relação do jogador com a aventura, mas a volta de inimigos poderosos e diálogos sofríveis garantem que esse seja um genuíno *Resident Evil* – só que com um controle que trabalha COM você, e não CONTRA você. A capacidade de andar de lado ou abrir um movimento faz falta, mas não chega a frustrar. O resultado é uma aventura mais dinâmica e linear, contada com uma das mais impressionantes atmosferas já vistas.

O game mantém a tensão clássica, só que dessa vez explorando o campo de visão limitado do protagonista de maneira mais eficiente do que os antigos sustos de janelas sendo quebradas de surpresa.

Alguns jogadores podem considerar o game curto por sua linearidade, assim como sentir que alguns elementos não foram explorados plenamente, como a interação com Ashley. Mas, independente disso, *RE4* é uma experiência única e cativante do primeiro tiro ao último monstro derrubado.

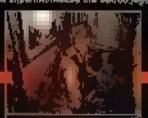
TRIVELLA Não é novidade que todo mundo leva sustos jogando os games da série *Resident Evil*. O que em *RE4*, essa premissa tem uma assustadora e bem-vinda variação: a intimidação. O jogador já sabe que uma criatura vai arrebentar as correntes que a prendem e virá para cima dele; sabe que ao abrir uma porta, vários inimigos vão atacá-lo. Não é o resultado final que assusta: é o que acontece antes disso que diferencia este jogo de tudo o que já foi visto. Para começar, os zumbis surgem em número absurdamente alto. Existem áreas em que eles atacam em verdadeiros enxames: de uma maneira que deixaria de cabelo em pé até os heróis de *Onimusha*. E não é só a quantidade que assusta, eles chegam gritando "deixa de fi, imbecil!" "larga-te, cabrão!" e outros impropérios em alto e bom espanhol. Ah, e só para constar: eles não são zumbis. Para justi-

Fórmula para desafiar a fórmula

Muitos dos novos elementos que fazem de *RE4* algo tão especial já foram experimentados em outros jogos:

A visão por trás do ombro e a intensa utilização da mira de *Dead Aim*

As mecânicas de evasão de colisão e a ação cooperativa de *Resident Evil 0*



Os inimigos rápidos e ágeis do remake de *Resident Evil*

Os ambientes belíssimos de *Code: Veronica X*

Resident Evil 4

GABRIEL	TRIVELLA	FABIO
10	10	10

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIMENTO: Capcom
JOGADORES: 1

www.residentevil4.com

ficar uma mira tão boa que permite atingir qualquer área do corpo dos inimigos, o que possibilita muitas opções de estratégia), as criaturas são uma mistura de zumbi e ser humano, o que lhes concede mais agilidade que os mortos-vivos dos games anteriores. E o game ainda reserva muito mais novidades para quem se aventurar pelas terras europeias do *RE4*. "Ação" é uma palavra que poderia estar pichada em todas as paredes dos desfiladeiros e lúgubres cenários. A Capcom deu adeus àquela velha regulagem de munição e agora você pode praticar à vontade o fino esporte de explodir cabeças, encontrando balas para suas armas praticamente em todo lugar. Puzzles? São bem poucos e nenhum de rachar a cuca. O maior de todos os puzzles talvez seja a tela de inventário, já que não existem mais os velhos baús de itens e você tem que se virar para carregar o que precisa. E não acabou aí não: inimigos atacam de longe com machadinhas e você pode obter essas armas com eles; objetos do cenário podem ser alongados para acabar com o perigo iminente; portas podem ser abertas com chutes ou na manha do pole: a movimentação é em 3D total e, dependendo de seu desempenho, a câmera nunca deixa a desejar. Minha única reclamação é em relação à falta de emoção nas comunicações por Codec, mas isso não é suficiente para tirar o brilho e a nota. O desfile esfuziante titular do GameCube certamente um dos melhores já produzidos para o sistema.

PABLO: A natureza humana é curiosa. É estranho como temos prazer em sentir medo. Visando explorar essa peculiaridade, certos indivíduos se tornaram mestres na fina arte de assustar. Dois desses são Hiroyuki Kobayashi e Shinji Mikami, o produtor e o diretor de *Resident Evil 4*, incumbidos da complicada tarefa de revitalizar a série num gênero já explorado à exaustão. Com muita ousadia e genialidade, a dupla não se atreve às fórmulas que consagraram o Survival Horror, conseguindo estabelecer novos padrões que serão seguidos pelos anos vindouros. O atrevimento começa por derrubar tradições como os *Hot Reloads*, transições de áreas com animação de portas, baús, ausência de indicador de energia, visitas exaustivas a lugares já visitados etc. Os comandos para movimentação permanecem os mesmos, mas com a nova perspectiva por sobre o ombro do herói, a jogabilidade nunca me pareceu tão confortável. O novo sistema de mira dá uma nova dimensão aos combates, permitindo acertar áreas isoladas dos inimigos com diferentes resultados. Estes estão mais inteligentes e numerosos, e as tradicionais chefões fazem Nemesis parecer um poodle. As armas, mais variadas e interessantes, podem receber upgrades, o que exige muitas pesetas. E para obter o tão cobiçado dinheiro, o jogo o impele à exploração, com um design de mapas exemplar. A estrutura de capítulos serve para acompanhar seu desempenho e, apesar de representar quedas no ritmo às vezes frenético, nem de longe é sinônimo de linearidade. A jogabilidade refinada é culminada com os gráficos mais espetaculosos que o processador Flipper já concebeu. A ação roda a 60 frames por segundo com raras quedas: a não ser uma só cena pré-renderizada do início ao fim do jogo – tudo é gerado em tempo real, com a mesma qualidade em cenas de animação e em jogo. Alguns detalhes, como detecção de colisão imprecisa em certos trechos e a necessidade por maior interatividade com elementos do cenário (*MGS3* me deixou exigente!) me passam para explicar no menos meio ponto da nota que ele então estava inclinado a atribuir ao game. Mas, quanto mais avançava, eu era surpreendido pelos cenários soberbos, as superfícies reflexivas, a água realística, o jogo com alteração de calor, atmosfera apropriada produzida com neblina, trovões que iluminam todo o ambiente, luz e sombra planejadas e executadas com maestria... não, aqueles minúcias não eram suficientes para tirar o brilho platinado do *RE4*. O som acompanha a qualidade visual com a tecnologia Dolby Pro-Logic II que, com o equipamento certo, separa os sons em canais que o envolvem e permitem identificar com maior precisão sua origem. Contrariando o dito popular que se refere às coisas boas, *RE4* é absurdamente grande além de oferecer minigames, extras e toneladas paralelas. Tudo para roubar suas noites de sono e oferecer aquela curiosa forma de prazer: o medo.

■ Ridge Racers traz a melhor visual de um game para PSP e de vez é melhor ainda

PSP

RIDGE RACERS

Voando baixo

DANIEL Quando ganhei meu PS1 em 96, fiquei impressionado com *Ridge Racer*. O visual era bonito, a trilha sonora excelente e havia tudo o que eu esperava da então geração 32-bit. A história se repetiu no PS2 quando estreei o console jogando *RRS*. E a cena se repetiu com a chegada do PSP e a versão "Racers" da série.

O jogo se destaca entre os outros lançados até agora: tem os melhores gráficos já vistos em um portátil, muscas e efeitos excepcionais, pistas e carros que fazem uma merecida homenagem aos jogos anteriores e um conteúdo imenso, suficiente para manter você correndo por vinte horas no modo World Tour. Alias, as corridas continuam baseadas em derrapadas precisas e em um bom uso do nitro (novidade da versão). Mesmo que você não curta corrida, vale a pena experimentar este que é, junto de *Lumines*, o melhor título de lançamento do PSP.

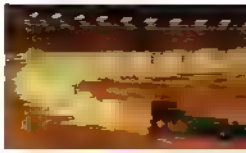
O MELHOR: A velocidade de todas a cores

O PIOR: O game surge a bateria em pouco tempo

BÔNUS: uma versão do *Rally X*, clássico dos fliperamas

TRIVELLA: Me parece irônico que o game que mais demonstra o poder do PSP seja o mesmo que exibe suas fraquezas. Ele é o mais lindo de todos os jogos lançados para o portátil, tem uma trilha sonora animal, leve gente que falou que parece uma rave portátil e não fica atrás de nenhum outro *RR* que veio antes. Por outro lado, mostra o quanto a alavanca analógica é falha, seu poderio gráfico e sonoro consome uma quantidade absurda de bateria e sessões extensas de jogo causam dores na mão direita. Esses são problemas de hardware? Talvez, mas o game acaba ficando com a culpa, pois é um título de lançamento. Fora esse, nunca um jogo de corrida portátil foi tão divertido e veloz e as derrapadas funcionam tão bem como nas versões de console.

JUNIOR: De cara, o que mais impressiona em *Ridge Racers* é o visual. A tela do portátil é inteiramente preenchida por gráficos perfeitos, fluidos e sem falhas. Dá vontade de ficar assistindo a abertura um monte de vezes seguidas, tamanha é a beleza do negócio. O jogo em si não chega a sur prender quem é fã de séries como *Gran Turismo* ou *Need for Speed*. Aqui, o que fala alto é a diversão de superar os adversários sem se preocupar com questões técnicas. A jogabilidade é simples e você só se complica um pouco ao usar o controle analógico, que não proporciona uma experiência das melhores. Pelo menos, é um título que pode ser jogado por gamers ocasionais – uma ótima pedida para um console em início de carreira.



DANIEL	TRIVELLA	JUNIOR
8.5	7.5	7.5

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIMENTO: Namco
JOGADORES: 8
www.namco.com

PSP

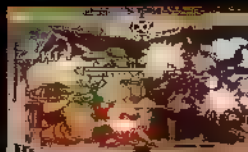
VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Lutinhas portáteis

DANIEL O PSP está mudando todo o [illegible] produção está sendo muito elevada, a [illegible] para consoles domésticos. *The Chaos Tower* é um exemplo disso. O jogo é [illegible] Dreamcast em 2000 e não fica devendo [illegible] tropeços, sprites gigantescos (um ataque abaixo de *Guilty Gear* na escala da luta 2D), som potente com a tecno-loja Q Sound, jogabilidade refinada – a empunhadura do PSP fica perfeita, mas os comandos um pouco duros atrapalham na concepção. O *Chronicle* do nome mantém o caráter de colecionar, juntando todos os personagens da série e todos os sistemas de jogo e colecionáveis para habilitar. A novidade é a Chaos Tower, uma torre com dezenas de andares acessados através de [illegible] de luta adversas. Só um problema: load times consideráveis, pois [illegible] Arcade, Saturn ou Dreamcast.

JUNIOR Nunca fui bitolado em jogos de luta a ponto de fazer aqueles combos infernais[illegible], mas sempre gostei do gênero. *The Chaos Tower* me agradou pela variedade de personagens, mas [illegible] todos os lutadores. A dificuldade [illegible] e os golpes [illegible] simples que não saem se não forem executados perfeitamente. Além do direcional, os comandos ficaram nos gatilhos (L e R) também comprometem a jogabilidade, pois ficam isolados. A tradição diz que games de luta não ficam legais em portáteis, mas por conta da qualidade visual e do som, [illegible]

Veredito *Chaos Tower* é uma coletânea de todos os games da saga *Vampire* [illegible] loja. Todos os personagens estão disponíveis para os jogadores e você pode escolher com qual versão quer lutar, o que muda estratégias, comandos e até o visual de seus especiais. Este seria o jogo perfeito da série, [illegible] todos os outros: o controle do PSP. O direcional parece não ter sido feito para comandos rápidos, e mesmo os movimentos simples, como o "quarto de lua", falham algumas vezes. O direcional fica em uma posição inadequada e depois de algum tempo você acabará com as mãos doendo. Compre apenas se você for um fã incontestável da série.



NOTA:	PUNN	
8.0	7.5	5.5

Jogadores: [illegible]
Jogadores: 1-4
[illegible]

DANIEL *Asphalt Urban GT* poderia ser bem melhor se tivesse sido mais trabalhado. O sistema até tenta ser agradável, permitindo a escolha entre partidas rápidas em um modo arcade ou uma "carreira" na modalidade Evolution, mas, infelizmente, as corridas são fracas e pouco emocionantes. E nem tenha a esperança de fazer bom uso da tela sensível: ela só mostra um mapa durante a corrida e nada mais. Vale para os mais fanáticos por carros ou alguém muito necessitado por novos jogos de DS.

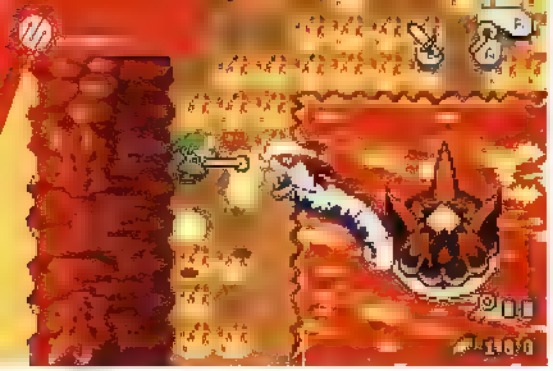
RONNY *Asphalt Urban GT* tem gráficos razoáveis e som meia boca mas vai bem no quesito principal para os games de corrida: a jogabilidade. A sensação de velocidade é boa e o carro se comporta de acordo com a situação: ele fica mais duro se estiver em alta velocidade e derrapa quando se entra forte nas curvas. Quando acontece uma batida de frente o carro rodopia e rapidamente volta para a pista. É algo absurdo mas dá "clima" ao jogo. Fazer manobras arriscadas resulta em pontos e enche sua barra de turbo, no estilo *Burnout*. A variedade também ajuda o game a ganhar longevidade: são diversas categorias, muitos veículos licenciados da Jaguar, Hummer e Lamborghini, diversas áreas para se destravar e há possibilidade de conexão com mais três DSs para o multiplayer.

PABLO *Asphalt Urban* seria um game de corrida portátil dos mais decentes se não fosse um pequeno-grande detalhe: a tela sensível do DS. Ela praticamente não tem utilidade (desculpe, mas um mero mapinha não é o bastante), o que prova que esta versão foi feita às pressas para chegar às lojas ao mesmo tempo que o portátil. Outros poréns são a jogabilidade muito simplona, a dificuldade em se encontrar o que vem adiante do seu carro, como curvas e os outros veículos. Se fosse um jogo para GBA, seria tecnicamente irrepreensível. Como um dos principais games da primeira level do DS, ficou devendo um pouco.

DANIEL	RONNY	PABLO
7.5	7.5	6.0

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Gameloft
JOGADORES: 1-2 com rede sem fio (ad hoc)

www.ubisoft.com



Novas novas, como o Cane of Pacci (feito mais), podem ser usadas também para derrubar inimigos quando para resolver puzzles.

GBA

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

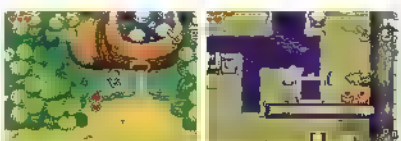
O pequenino que resolve

TRIVELLA: *A Link to the Past* (Super NES) é um de meus jogos favoritos de todos os tempos. Imagine minha felicidade ao jogar uma nova aventura de Link que é a cara desse antigo game e que tem personalidade suficiente para atender as expectativas dos exigentes fãs da série! Na verdade, *MC* apresenta um pouco de várias aventuras *Zelda* já lançadas. Aqui, encontramos as figurines de *Wind Waker*, o vocabulário de itens de *Link's Awakening* e até a ocarina de *Ocarina of Time* (usada apenas para transporte entre as áreas, mas tudo bem).

As novidades ficam por conta de alguns itens como a Gust Jar, um dos mais úteis e versáteis de todos os tempos, e da possibilidade de diminuir o tamanho de Link para explorar os cantos mais pequeninos do jogo. Os gráficos são no estilo de *Past*, com visão por cima e predominância do verde (cor favorita dos elfos), mas eles sem dúvida nenhuma são os melhores da série nos portáteis. Musicas clássicas também não faltam – com alguns acordes mais "modernos", lógico – e a jogabilidade é 100% à prova de erros. *Minish Cap* tem tudo o que o zeldamaníaco busca: vários itens bacanas para acrescentar diversidade, labirintos e enigmas de rachar a cuca e missões paralelas para ventilar as idéias. Só que, como o nome diz, o game é "mini". Se você for daqueles que passam rasgando pelos labirintos, pode terminar a aventura principal antes que se dê conta.

ERIC: Tudo bem que *Four Swords* era um jogo divertido. Era engraçado conectar quatro GBAs e jogar com os amigos, "brigas" quebrando de um ou outro e matar chefes com trabalho em equipe. Por outro lado, aquele não poderia ser considerado realmente um novo episódio da série *Zelda*. Era apenas um aproveitado de retalhos de versões anteriores. Faltava um novo capítulo da série no GBA, inédito e surpreendente. Pelo visto, era essa a intenção dos produtores ao criarem *The Legend of Zelda: Minish Cap*. O jogo foi produzido pela Capcom, pelas mãos do mesmo pessoal que revolucionou a saga nos portáteis com *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* (GBC). O game tem todo o estilo de *Wind Waker*. Link ainda é um garoto, *Zelda* é sua amiga de infância, e tudo parece ter um certo ar mágico, de conto de fadas. Mas o ponto máximo são justamente os gráficos. *Minish Cap* traz os melhores gráficos já vistos em um game *Zelda* portátil. As animações de todos os personagens, inimigos e habilidades são impressionantes, com uma infinidade de quadros de animação e detalhes de cair o queixo. A parte sonora é incrível, com risos, gritos e outros sons que dão o toque final aos personagens. Enfim, este é o episódio de *Zelda* que dá gosto jogar mais e mais para se deliciar com os gráficos e efeitos.

RONNY: Joguei *Oracle of Ages* e *Seasons* no GBC, e posso dizer que *MC*, apesar de parecido, é melhor. Desta vez a princesa Zelda não foi raptada, mas transformada em pedra pelo feiticeiro Vaati. A missão de Link é encontrar os quatro elementos fundamentais para reconstruir a espada sagrada e salvar o dia. Vaati é poderoso e a jornada é um tanto complicada, por isso nosso herói recebera ajuda de um chapeu muito estranho, que tem uma longa história para contar. As características básicas estão todas presentes: muitos labirintos, puzzles inteligentes, busca por uma infinidade de itens, coleta de rupees para enriquecer, upgrades para fortalecer a espada e corações para aumentar a vida do herói – tudo como manda a cartilha *Zelda*. A maior novidade é a transformação de Link, que permite para ficar do tamanho de uma pulga e visitar o povo Minish – seres que ajudarem a salvar o mundo dos humanos em outra ocasião. Quando nanico, qualquer inseto representará grande perigo. É o tipo de jogo que considero perfeito para consoles portáteis. Levaria 10 se a aventura fosse um pouco mais extensa.



Em tamanho normal ou diminuto, Link sempre será um dos maiores heróis dos games

TRIVELLA	ERIC	RONNY
8.5	9.0	9.5

PRODUTOR: Nintendo
DESENVOLVEDOR: Capcom
JOGADORES:

www.zelda.com

GBA

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

É hora de dar as cartas

Deja vu inevitável: a mesma dos vilões do KH já apareceu em algum desenho Disney

O MELHOR: sistema de batalha rápido e eficiente
O PIOR: a falta de novos mundos para explorar
JOGUE SE QUISER ENTENDER: Kingdom Hearts 2

GRÁFICOS: Dois personagens Disney cedo o silêncio de *Final Fantasy* parecia uma idéia doida há dois anos, quando *Kingdom Hearts* chegou ao PS2. Mas é isto errado e a assinatura Square Enix garantiram o sucesso. Essa versão para GBA é praticamente uma seqüência direta do game de PS2, o que significa que se você jogou o original vai sentir-se em casa. Os cenários de RPG foram deixados de lado em prol de combates mais ágeis: o sistema baseado em cartas parece estranho, mas é fácil se acostumar e se mostra inovador. No geral, a versão GBA se mostra bem semelhante ao seu irmão maior: tem ótima tela, gráficos caracterizados e um capricho exemplar nos detalhes.

JOGABILIDADE: *Chain of Memories* mostra que a Square Enix não esqueceu como fazer grandes jogos em 2D. Os detalhes dos personagens e efeitos nas lutas são o que há de melhor no GBA. Mas, fora a apresentação visual, este parece ser um amontoado de experimentos perdidos-

-sores que não tiveram tempo de amadurecer. O sistema de luta baseado em cartas é genial, mas precisamente implementado. Procurar as cartas certas para criar um combo enquanto se combate pelo cenário é frustrante. Teria sido um grande jogo se a Square Enix tivesse dado mais tempo de acabamento à produção. Como está agora, é obrigatório só para os fãs da série que quiserem fazer a ponte entre os dois jogos para PS2.

SOM: *Kingdom Hearts* foi uma das boas surpresas do PS2, e foi justamente para fazer a ponte entre este e o próximo da série que a Square Enix criou *Chain of Memories*. O sistema de jogo mudou bastante; agora, quando encontra um oponente, Sora entra na tela de combate e a precisa derrotar todos os inimigos com a Keyblade, usando magias e cards de ação. No começo você pode achar tudo muito complicado, mas se tiver paciência — e deverá ter, se quiser entender os acontecimentos entre os dois *KH* —, logo irá se acostumar.

RENATO	MARCEL	ERIC
8.5	7.0	8.0

PRODUTORA: Square Enix
DESENVOLVIMENTO: Square Enix/Jupiter
JOGADORES: 1

Nintendo World

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Super Dicas PlayStation

EGM PC

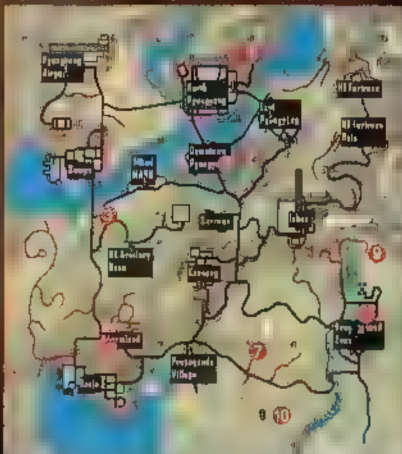
UZ Games

RAGNARÖK

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES

www.uzgames.com.br
tel.: (11) 6714-6640

MERCENARIES



alguns soldados no caminho. Depois disso, ele será um alvo fácil.

4 of Clubs: entre com um carro armado e acompanhado de alguns soldados da uma facção. Use-os para destruir os inimigos enquanto você cuida de Card. A região é a da imagem acima.

5 of Clubs: aproveite que o templo não é muito protegido para invadir com um carro e pegar o Card rapidinho.

6 of Clubs: ache algum tanque para invadir o local e destruir a montaria pesada que o plumeu circular pela região.

7 of Clubs: apesar de a missão facilitar se você chegar em um carro, o melhor jeito de acessar este local é com um helicóptero. Use armas pesadas e prepare-se para uma ação rápida.

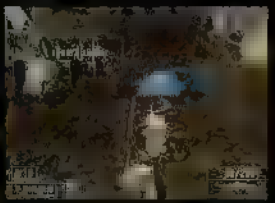
8 of Clubs: o melhor jeito de pegar o mais rare dos quadrados é pela parte de trás.

9 of Clubs: ele está parado, fácil de ser capturado. Não há segredos aqui. Só tome cuidado para não se ferir mal, como na foto acima.

10 of Clubs: primeiro, arrume um helicóptero norte-coreano e use camuflagem no momento da invasão. Segundo, tenha em mãos um kit de demolição ou armas pesadas para acabar com os bloqueios. Se for rápido, você pega o Card numa boa.

Diamonds (Ouros)

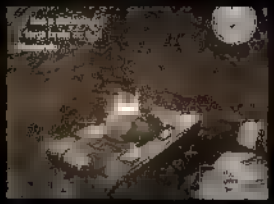
2 of Diamonds: vá com cuidado e tente se aproximar sem ser notado, igual a Image em ação.



3 of Diamonds: o melhor jeito de chegar até esse esconderijo é usando helicópteros.

4 of Diamonds: se estiver com um jipe, é possível chegar até a localização dele por terra, como na foto na parte inferior da página. Caso contrário, prepare-se para enfrentar muita ação com seu helicóptero.

1 of Diamonds: pegue um carro bem armado ou um tanque e atropele tudo o que estiver no caminho.



5 of Diamonds: entre com segurança usando algum meio de transporte norte-coreano.

7 of Diamonds: usar um helicóptero pode ser uma boa idéia, mas baterias anti-aéreas fazem qualquer um pensar duas vezes. Prefira o carro.

9 of Diamonds: sem dúvida, a melhor entrada é pelo teto, já que as baterias anti-aéreas são chatas e exigem muita precisão em uma invasão pelo ar.

1 of Diamonds: pegue algum helicóptero armado e se prepare para enfrentar uma forte resistência terra-ar.

10 of Diamonds: a resistência é tão forte que soltar um Airstrike para limpar a região não é uma má idéia. Se preferir, capture algum veículo da região e tente invadir disfarçado.

Hearts (Copas)

2 of Hearts: pegue um tanque e armamento pesado para enfrentar a pequena resistência. Não é necessário muita estratégia para vencê-lo.

3 of Hearts: esta não é das mais difíceis, uma invasão bem planejada e um Airstrike já bastam para as sair bem.

4 of Hearts: seja para o local preparado para um forte tiroteio. Tanques e outros veículos pesados são boas opções.

5 of Hearts: quer uma solução rápida? Airstrike. Caso contrário, esteja preparado para enfrentar uma quantidade considerável de tanques.

6 of Hearts: pegue um jipe para subir pelas encostas: até onde este Card está.

7 of Hearts: invada pelo sul para conseguir uma boa vista da base e se livrar de muitos obstáculos sem ser atacado.

8 of Hearts: pegue um tanque pesado para invadir e acabar com os outros tanques que protegem este Card.

9 of Hearts: use um tanque para liberar o caminho-se quiser capturá-lo, prepare-se para fugir até uma área segura.

10 of Hearts: prepare-se para uma batalha cerrada e difícil. Se estiver usando camuflagem, é fácil se aproximar sem sofrer danos.

Spades (Espadas)

2 of Spades: prepare-se para soltar um Airstrike ou tente invadir com armamento pesado e um tanque.

3 of Spades: embora pela ar é difícil, pela rota mais

bém. Esta batalha é uma questão de paciência até você conseguir eliminar toda a proteção que sobra aqui (veja dela.

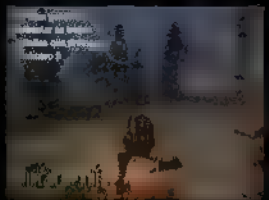
4 of Spades: não é uma boa idéia invadir pelo ar, então tente se aproximar discretamente por terra para

5 of Spades: aqui não existem muitos segredos, o que vale é sua experiência de batalhas.

6 of Spades: pegue algum carro resistente para: invadir tem maiores problemas.

7 of Spades: a melhor idéia é invadir pelo ar e acabar com todos os tanques que estão em volta dela. Depois, o trabalho em terra é bem fácil.

8 of Spades: primeiro, acabe com toda a resistência pesada pelo ar. Quando descer, elimine o restante e se aproxime com cautela.

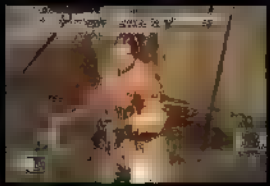


9 of Spades: seja rápido, já que o fluxo de tropas na região é constante e seria besteira tentar enfrentá-las.

10 of Spades: para uma ação rápida, use um tanque bem pesado e se tiver grana, não pense duas vezes antes de chamar um Airstrike.

FACÇÕES

Tome muito cuidado com suas ações, pois em *Mercenaries*, qualquer ato pode levar a uma mudança de rumo ou complicações. Cada uma das facções tem um nível de relacionamento com seu personagem, e o medidor é alterado conforme você ajuda ou mata soldados de suas tropas. Um bom relacionamento com todas elas é uma ótima maneira de andar sempre em segurança e evitar vários problemas, além de vender uns descontos no Merchant of Menace. Sem esquecer que, quando você irrita demais alguns dos partidos, eles atacam duas vezes seu penacr, e é necessário pagar uma quantia relativamente alta para, subornar os líderes e continuar cumprindo suas missões. Outro aspecto importante é que o final também depende de com qual facção você tem um maior nível de relacionamento.



MERCHANT OF MENACE

A mídia também marca presença em *Mercenaries* e é através dela que você pode comprar tanques e carregamentos das diversas facções. Conforme encontra itens secretos e cumpre contratos, mais e mais opções ficam disponíveis. Às vezes, a "moda" deles estará fora do ar e o único jeito de colocá-la para funcionar novamente é pagando uma quantia bem salgada. Ao todo são 23 tipos diferentes de veículos, 18 caixas de suprimentos e 16 bombardeios.

OBJETIVOS

Fique sempre de olho nos seus objetivos para não se dar mal ou fazer alguma besteira. Outra boa idéia é tentar cumprir os objetivos bônus que costumam aparecer durante algumas missões, já que eles rendem uma graninha extra que pode, e deve, ser investida para capturar todos os Cards.

CIVILIANOS

Tome muito cuidado para não atropelar, atirar ou deixar qualquer tipo de morador da região. Eles são fundamentais para sua economia não ficar em baixa, já que todo incidente com eles é convertido em valores que serão subtraídos da sua conta.
Também não se esqueça de tomar cuidado com seus aliados ou parceiros das facções para os quais você está trabalhando, já que a morte deles pode causar desavenças, inimizade e um rombo na sua conta.

dicas

PS2/Xbox/GC

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Tudo bem, este jogo pode não ter o mesmo brilho do *GoldenEye* original, mas é tão estratégico e desafiador quanto o clássico de Bond para o Nintendo 64, *GoldenEye 007*. E como o jogo de tempos passados, segredos são destravados com base no sistema de recompensas. As listas a seguir mostram tudo o que é preciso para acessar esses segredos destraváveis, como mapas multiplayer.

Recompensas

A campanha para um jogador não é apenas uma ótima maneira de melhorar seu desempenho, mas também a chave para destravar todas as opções do jogo. A pontuação de cada missão determina o número de Octopi que você recebe. Tenha em mente que os "pontos Rogue" (tiros na cabeça, mortes com elementos do cenário, escudos humanos etc.) dobram os pontos normais, portanto tente consegui-los sempre que possível.

[illegible] pontuações totais mais altas (Octopi), receberá as recompensas por isso, além daquelas ... e todas as totais menores.

RECOMPENSAS DA MISSÃO 1:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills, Personal Sidearm, GoldenEye Implant
3 OCTOPI: MP Map: Pump Room
4 OCTOPI: MP Skin: Auric Elite
5 OCTOPI: Level Art Pack II, MP Modifier: Randomized Weapon

RECOMPENSAS DA MISSÃO 2:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Carver's Press
4 OCTOPI: MP Skin: Dr. No Elite
5 OCTOPI: Level Art Pack II, MP Modifier: Lethal Strike

RECOMPENSAS DA MISSÃO 3:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Bathhouse
4 OCTOPI: MP Skin: Triad Informant
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Adrenaline

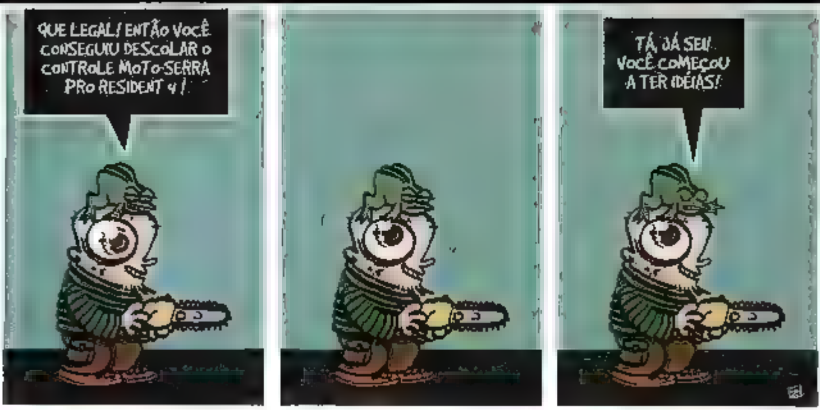
RECOMPENSAS DA MISSÃO 4:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Midas Vault
4 OCTOPI: MP Model: Oddjob
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Regeneration

RECOMPENSAS DA MISSÃO 5:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Turbine
4 OCTOPI: MP Skin: Xenia Onatopp
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Eye Overcharge

RECOMPENSAS DA MISSÃO 6:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Fissure Platform
4 OCTOPI: MP Skin: Lair Guard
5 OCTOPI: Level Art Pack II, MP Modifier: Rapid Eye Recharge

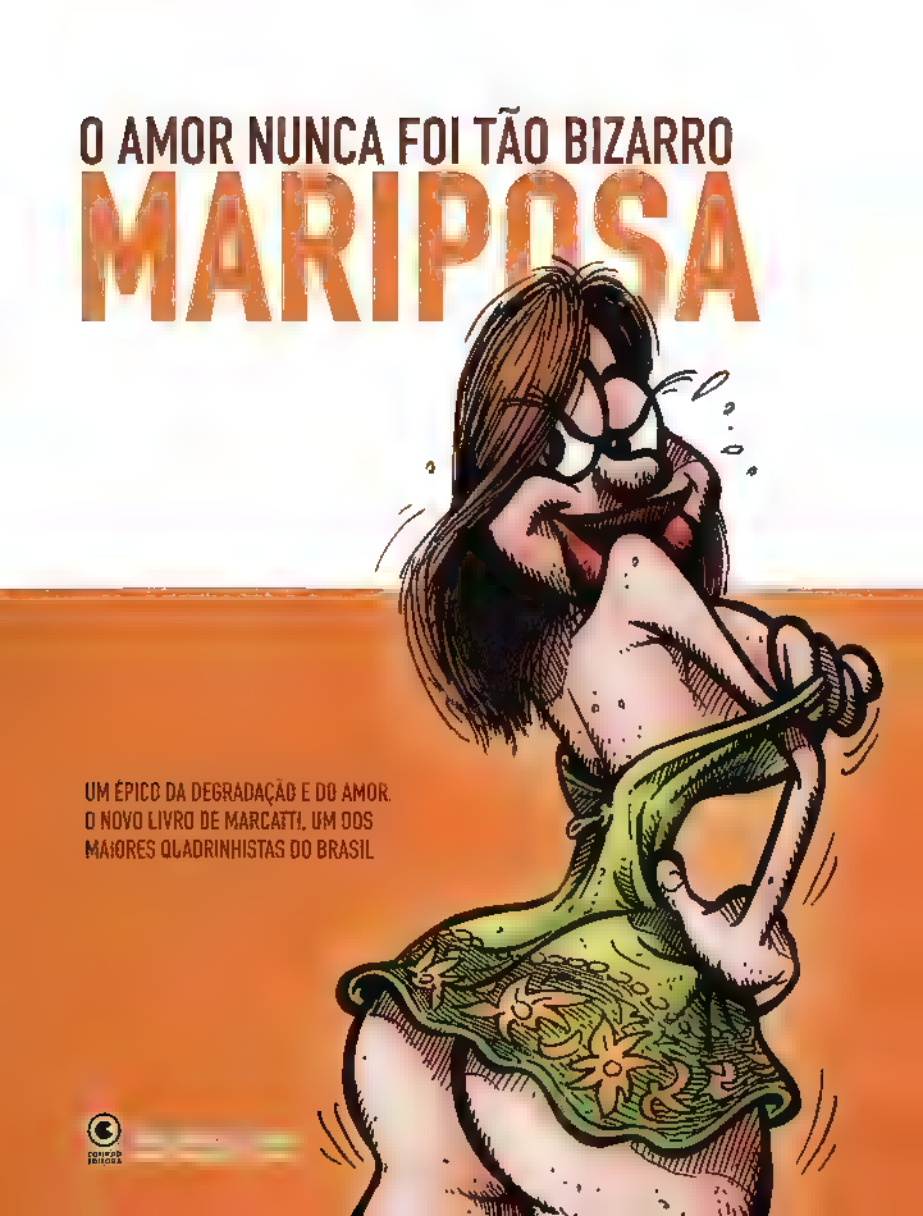
RECOMPENSAS DA MISSÃO 7:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Dr. No's Reactor
4 OCTOPI: MP Skin: Dr. No
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Speed Loader

RECOMPENSAS DA MISSÃO 8:
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: GoldenEye's Retreat
4 OCTOPI: MP Skin: Lair Elite
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Modifier:** Turbo



O AMOR NUNCA FOI TÃO BIZARRO

MARIPOSA



UM ÉPICO DA DEGRADAÇÃO E DO AMOR.
O NOVO LIVRO DE MARCATTI, UM DOS
MAIORES QUADRINHISTAS DO BRASIL

► PS2

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

A verdadeira diversão de qualquer título *Budokai* aparece quando se começa a construir personagens customizados usando as centenas de cápsulas colecionáveis; 528 em *Budokai 3*. Você ganha as cápsulas completando seqüências nos modos Dragon Universe, World Tournament e Dragon Arena. Todos os personagens possuem cápsulas exclusivas e a seguir você encontra as localizações das de Gohan e Trunks.

Gohan

Super Saiyan
Raridade: Rare
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D

Super Saiyan 2
Raridade: Rare
Onde encontrar: Gohan Scenario
Preço na loja: N/D

Elder Kai Unlock Ability
Raridade: Special
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D

Kamehameha
Raridade: Common
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D

Soaring Dragon Strike
Raridade: Uncommon
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D

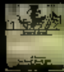
Super Kamehameha
Raridade: Special
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D

Breakthrough
Raridade: Special
Onde encontrar: From Shenron (depois de pegar Dragon Balls)
Preço na loja: N/D

Trunks

Super Saiyan
Raridade: Rare
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D

Super Saiyan 2
Raridade: Rare
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D

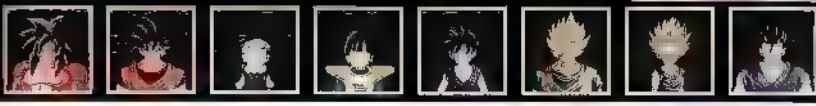


Buster Cannon
Raridade: Common
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D

Finish Buster
Raridade: Uncommon
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D

Burning Slash
Raridade: Special
Onde encontrar: Destrave Trunks e compre na loja
Preço na loja: 50,000

Breakthrough
Raridade: Special
Onde encontrar: From Shenron (depois de pegar Dragon Balls)
Preço na loja: N/D



■ PS2

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Esses novos códigos de *GTA: SA* devem ser feitos com o game no mudo e podem dar pau em seu jogo, portanto tenha sempre um save alternativo.

Oxigênio infinito:
↓ ← L1 ↓ ↓ R2, ↓ L2 ↓

CJ balofo:
▲, ↑ ↑ ← →, ■, ●, ↓

CJ magricela:
▲, ↑ ↑ ← →, ■, ●, →

CJ perrodo:
▲ ↑ ↑ ← → ■, ●, ←

So gângsters nas ruas (desabilita donsis pedestres):
L2 ↑ R1 R1 ← R1 R1 R2 → ↓

Transformar todo mundo em gângster:
← → → → ← X, ↓ ↑ ■, → ↓

Dozer:
R2, L1 → → ↑ ↑ X, L1 ←

Habilitar o Jetpack:
↑ ↓ ← → L1 L2, R1 R2 ↑ ↓ ← →

Habilitar o Quad:
← ← → → ↑ ↑ ■, ●, ▲, R1, R2.

Habilitar o Hydra:
▲, ▲, ■, ●, X, L1 L1, ↓ ↑

Habilitar o Vortex:
▲, ▲, ■, ●, X, L1 L2, ↓, ↓

Habilitar o Monster:
→ ↑ R1 R1, R1 ↓ ▲, ▲, X, ●, L1 L1

Habilitar o Stunt Plane:
● ↑ L1, L2, ↓ R1, L1, L1 ←, ← X, ▲

Super bafão:
■, R2 ↓ ↓ ← ↓ ← ← L2, X.

Veículos do inferno:
L1 L1 R1 R1 L2 L1 R2, ↓ ← ↑

Reduzir tráfego:
X, ↓ ↑ R2, ↓ ▲, L ▲ ←

Carros raros aparecem com mais freqüência:
↑ L R1 ↑ → ↑ X, L2 X, L1

Super pulo (a pé):
↑ ↑ ▲ ▲ ↑ ↑ ← →, ■, R2, R2

Super pulo (na bicicleta):
▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1 L2, L2 R1 R2

Super soco:
↑ ← X, ▲, R1 ●, ●, ●, L2

Invasão de trabalhadores:
↑ ↑ ▲, L2 → X, R1 ↓ R2 ●.

Tempestade de areia:
↑ ↓ L1 L1 L2 L2, L L2, R1 R2

21h para sempre:
← ← L2 R1 → ■, ■, L1 L2 X.

4 TRUQUES BALA

■ PS2/Xbox
The Bard's Tale
Modo Gay

Durante o jogo, mantenha pressionados os botões L1 e R1 (L e R no Xbox) e aperte a sequência a seguir: →, esquerda, → ← ↑ ↓ ↑ ↓ →.

■ PS2/Xbox
BloodRayne 2
Habilitar todos os poderes

Para acionar este truque, vá para o menu de cheats e entre com a frase Blank Ugly Pustule Eater.

■ PS2
[redacted]
10 vidas

Na tela inicial do jogo, pressione ↑ ↑ ↓ ↓ L1 R1 L2 R2 L3, R3.

■ Xbox
[redacted]
Habilitar todos os cenários

No menu Gallery Password, escreva a palavra DREAMING.

já nas bancas

A CONRAD
É MAIS GAMES
EM TODAS AS
PLATAFORMAS
(www.gameworld.com.br)

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

As revistas da Conrad atendem 375 mil gamers bem

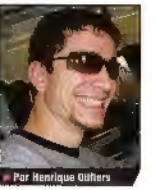
ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção GAME WORLD e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

(11) 3346-6075 (11) 3346-6076

informados e com alto poder de compra. Anuncie!

CONTEÚDO É O QUE INTERESSA



Por Henrique Olifiers

Você entra em uma livraria clássica e aconchegante e lhe oferecem um café. Sob a luz quente de lâmpadas de filamento, livros empilhados em todos os cantos, é difícil escolher por onde começar. Um deles chama sua atenção, seja pelo título ou pelo tema, não importa. Buscando uma primeira impressão acerca do conteúdo, você lê a sinopse no verso e encontra algo mais ou menos assim:

- Livro impresso com a mais nova tecnologia em impressão rotativa
- Papel de altíssima qualidade, suave ao toque como nenhum outro!
- Mais de 40 capítulos para sua diversão, o maior da categoria
- Fotografias e ilustrações com cores vivas
- Fontes especiais que facilitam sua leitura
- Autor premiadíssimo em diversas publicações estrangeiras das quais você nunca ouviu falar...

...e nada sobre o conteúdo propriamente dito.

Soa estranho? Nunca viu nada parecido? Então pegue a caixa de game mais próxima de você e leia. Descubra quantas armas o game traz antes mesmo de saber do que ele trata. Faça um mestrado em computação gráfica com direito a jargões do momento como "pixel shaders" ou "bump mapping". Descubra que o editor de mapas é intuitivo ou que o pôr-do-sol é realista (todos esses exemplos foram literalmente retirados de embalagens de verdade, acredite).

A descrição da capacidade da inteligência artificial, exagerou à parte, dá a impressão de que, ao instalar o game, seu computador irá traçar planos de dominação da raça humana e levá-los a cabo – especialmente se a CPU tiver mais de 3 GHz e a memória for maior que a recomendada. Coisa de louco.

Seria apenas uma mania nada preocupante do pessoal de marketing responsável pelo empacotamento dos games, se essa filosofia não estivesse permeando os processos de criação e desenvolvimento a mando de quem paga as contas – ou seja, as distribuidoras. Essa história vem lenta e gradativamente desgastando a liberdade de criação nas produtoras e gerando games cada vez mais focados na tecnologia e cada vez menos preocupados com roteiros e situações originais ou surpreendentes. É um contraste violento com os jogos de uma década atrás, os quais, graças à limitação técnica, eram forçados a surpreender pelo inusitado, pela imaginação. Jogos que vendiam pelo tema e não pelos recursos visuais e sonoros.

Mergulhar no saudosíssimo "tela de aranha" e defender que os games antigos eram melhores que os de hoje é um erro constatável por meros 15 minutos de jogatina em um console empoeirado ou em um emulador de DOS (aquele sistema operacional com letrinhas, antes do Windows). Mas se há um mundo perfeito a ser perseguido, este é o da criatividade do século passado aliada aos recursos tecnológicos disponíveis agora.

Poucos se encaixam nesse perfil. Um dos mais notórios é o sujeito que acaba de ganhar o reconhecimento da Coroa Britânica, Peter Molyneux. Seus conceitos criativos encontrados em *Populous*, *Black & White* ou *The Movies* são revolucionários e sem medo do fracasso. Principalmente, fisgam qualquer um só pelas suas idéias: os gráficos magníficos e as interfaces brilhantes são apenas acessórios que complementam a obra.

A série *Grand Theft Auto* e *The Sims*, embora completamente diferentes, também fazem parte da fatia de jogos que quebraram paradigmas para saírem do lugar-comum. É por isso que a todo instante encontramos alguém que não entende como esses títulos fazem tanto sucesso sistematicamente: esse alguém está procurando a justificativa nos visuais, na velocidade, som ou inovações tecnológicas quando deveria olhar para o coração desses jogos. É como comparar o filme *Independence Day* e seus efeitos visuais a *Psicose* de Hitchcock, em preto-e-branco. É como entender o que sente aquele jogador que ainda curte antigos adventures de texto ou um velho M.U.D. (Multi User Dungeon), avô dos games online que hoje arrebatam milhões nas arenas de *Everquest*, *Ultima Online* ou *World of Warcraft*.

Esse jogador está procurando conteúdo, criatividade, e não fogos de artifício. E, infelizmente, ele deve ter dificuldades para encontrar tudo isso. Alguém aí tem um detonado ou um cheat para ajudá-lo a chegar logo ao fim dessa busca? As embalagens dos jogos não estão ajudando muito... EGM

Henrique Olifiers é jornalista, escreve e desenvolve jogos e é coordenador da área de games do site Globo.com.

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
GAME CITY CEMETERY
TUDO EM ATÉ 12X
METRÓPOLE
Games
www.metropolegames.com.br
Viaduto Santa Ifigênia 66 - Box 210/212
TEL.: 11 3328 6826
11 3328 6824

Meu Big Brother.

Agora, você pode sair,
dormir e jantar
com um big brother.
Só não dá
pra tomar banho porque
estraga o celular.

RETRO AVENGERS

Chegou o primeiro jogo que vai mexer com a sua vida e com um dos participantes do Big Brother Brasil 5: o Meu Big Brother. Fazendo o download gratuito do jogo, você vai controlar a vida dos participantes do programa mais envolvente da televisão, cuidando da alimentação, higiene, humor e disciplina do brother que você escolher. E o melhor: o que acontece com o participante de carne e osso na casa acontece com o seu brother também! De quebra, você ficará por dentro de tudo o que acontece na casa pelo seu celular, a tempo todo e em qualquer lugar. Veja mais detalhes no site www.globo.com e tenha a vida de um brother em suas mãos.

Meu Big Brother

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: anderbass
Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através de nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br